MEGA FORCE
N°32 OCTOBRE 1994
MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

EXCLUSIF

Les 3 premiers jeux sur Megadrive 32 X

ON Y A JOUÉ, ON VOUS DIT TOUT !

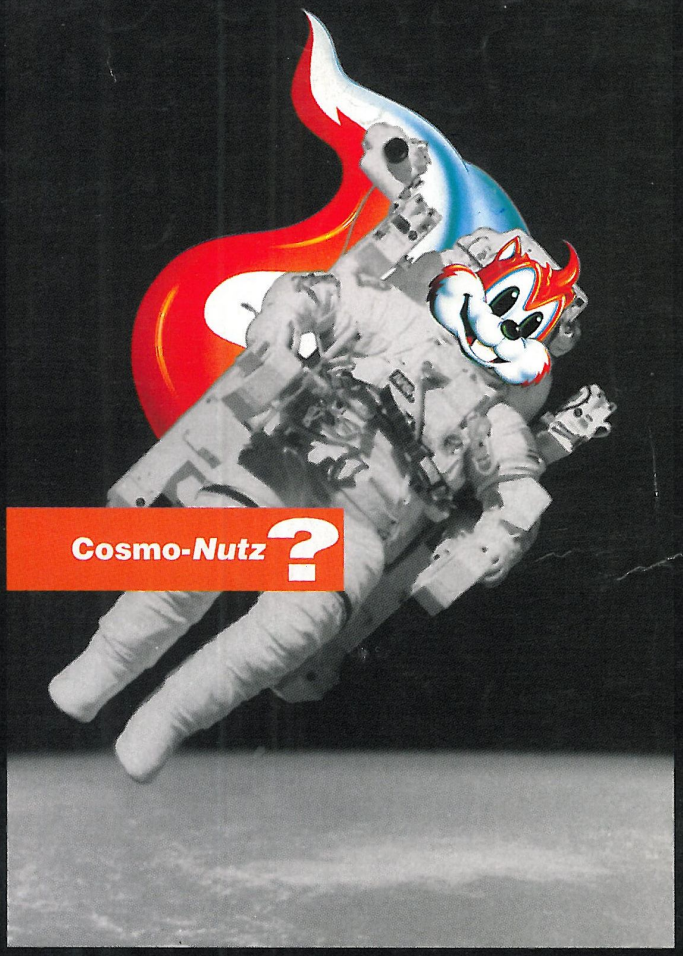
Mr Nutz
UN TOP SUR MEGADRIVE

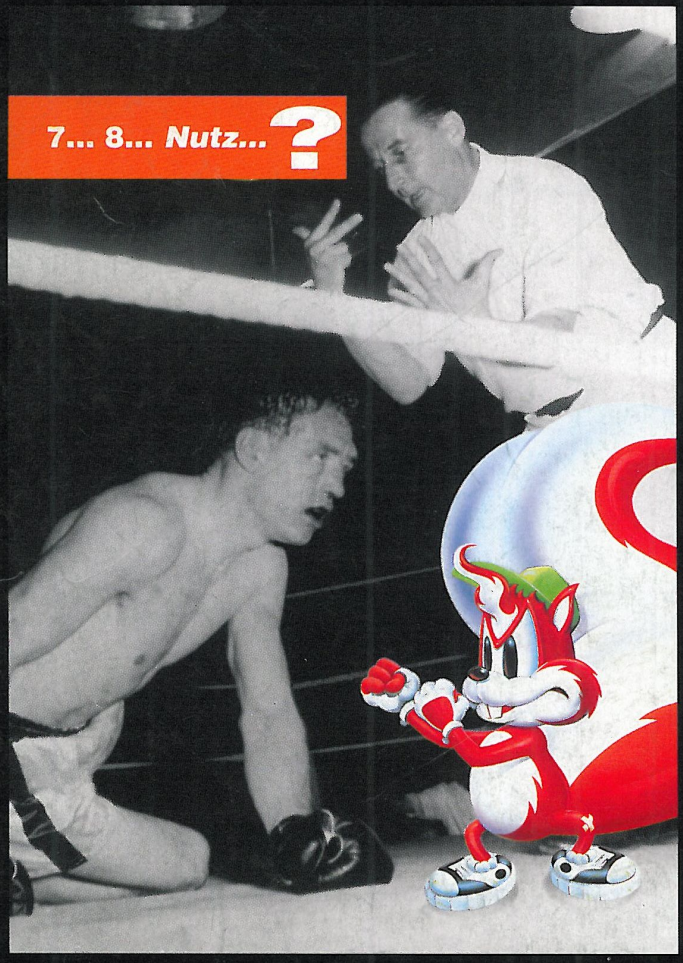
SCHMÜRZ
vous dévoile tout sur
les 3 meilleurs jeux
présentés à Londres

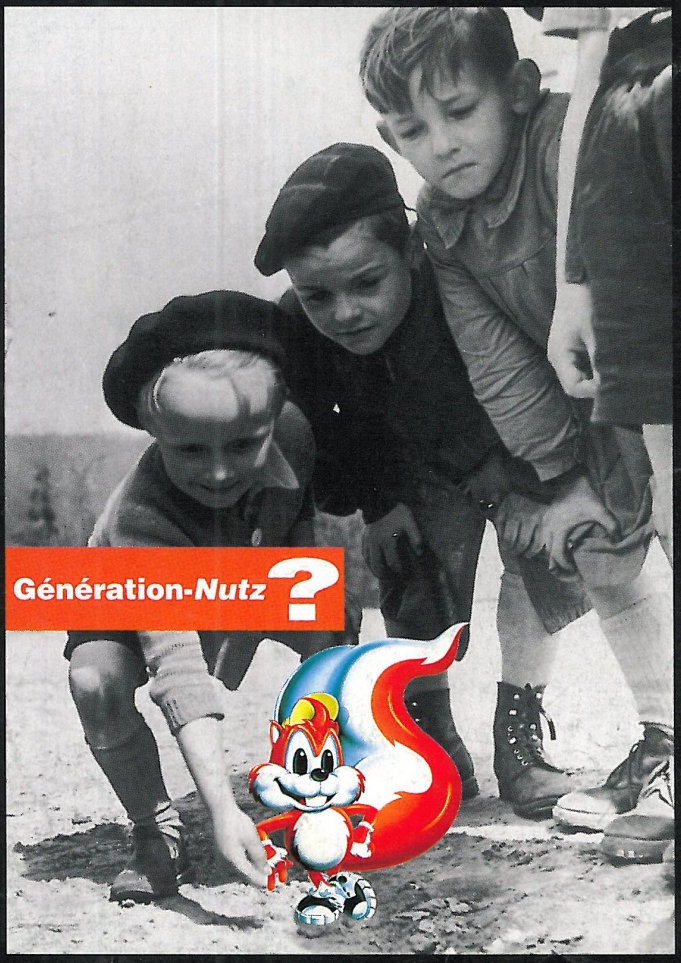
T 4702 - 32 - 30,00 F

N°32 • OCTOBRE 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

Show-Biz-*Nutz* ?


Cosmo-*Nutz* ?


7... 8... *Nutz*... ?


Génération-*Nutz* ?

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Pas de Mystère c'est Mister Nutz !

Le crac des croqueurs va croquer vos consoles

GAME BOY

MEGA DRIVE

JOUEZ ET GAGNEZ *
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

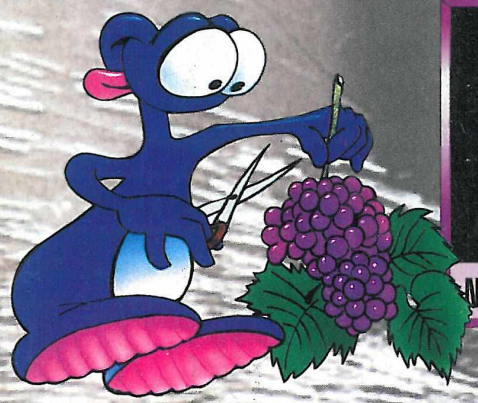
ocean

T'ES PRIS AU JEU

Elu meilleur jeu de plate-forme de l'année*

**Tilt d'or 93 du meilleur jeu de plate-forme*

HAUTEFEUILLE - 2,19 F la minute - Photos KEYSTONE



SOMMAIRE

N° 32 OCTOBRE 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Alors, cette rentrée ? Comment s'est-elle passée ? Les profs sont cools ? Vaches ? Galères ? Ouais, OK, j'suis d'accord, je n'aurais pas dû poser la question... De notre côté, tout va bien. On a une pêche d'enfer, d'autant que l'on vient de jouer pendant des jours à la Megadrive 32 X. Si, si, je vous raconte même pas les délires et les frayeurs que l'on a eus avec Virtua Racing Deluxe... Francis et Laurent n'ont pas arrêté d'y jouer et ils ont eu bien raison. Y'a pas à dire, Sega a une fois de plus bien assuré avec cette nouvelle machine qui devrait nous procurer bien du plaisir, en attendant la Saturn, annoncée pour la fin de l'année prochaine en France.

Comme un plaisir n'arrive jamais seul, Mr Nutz, l'un des meilleurs jeux sur Super Nintendo, débarque sur Megadrive et on est tous aux anges. Doudou, notre chef de fabrication, nous a même rapporté des noisettes, histoire de nous doper pour finir le jeu. Le pire, c'est que ça a marché ! Il est fou, ce Doudou !...

Ce mois-ci encore, vous découvrirez une nouvelle signature, celle de Laurent. Tout fraîchement venu de chez Sega, après un petit passage obligatoire par le service militaire, Laurent s'est juré à lui-même, et devant nous tous, de terminer tous les titres qu'il aurait à tester. Du coup, que l'on arrive à 3 heures du mat ou à 5 heures de l'après-midi, on le trouve devant son écran, les yeux rivés dessus, un sandwich à la bouche, la sueur au front, en train de grommeler contre un ennemi qui lui résiste. Ah, sacré Laurent, un fou de plus à la rédac' ! Bon, allez, je vous laisse et vous souhaite une bonne lecture. Ciao !

SCHMÜRZ

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS 6
NEW MACHINES SPÉCIAL : LA "32X" ET SES JEUX ..... 10 À 19
NEWS / PREVIEWS ..... 22 À 46
LES JEUX À VENIR 47
HIT-PARADE 48
LES DERNIERES SORTIES 50
REPORTAGE : SALON, L'E.C.T.S. DE LONDRES ..... 55 À 69
SEGA-SAGA : 20 ANS, L'AGE DE LA MATURITÉ ? 72
ABONNEMENT 78
LES DAUBES DU MOIS 114
ENQUETE : JEUX VIDÉO ET SCIENCE-FICTION 116
EN DÉTRESSE 122
ERRATUM "MORTAL KOMBAT II" 126
PETITES ANNONCES 128

les previews

ANIMANIACS (MD) 22
ECCO THE DOLPHIN 2 (GG) 42
GENERATIONS LOST (MD) 45
LE COBAYE (MD) 44
LEMMINGS 2 (MD) 40
LETHAL ENFORCERS (MD) 34
PITFALL (MD + M-CD) 38
POWER RANGERS (GG) 43
PROBOTECTOR (MD) 36
SHAQ FU (MD) 26
TINY TOON ALL-STARS (MD) 32

les nouveautés

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD (MS) 99
DARK WIZARD (M-CD / US) 110
DIZZY COLLECTION (GG) 102
DRACULA UNLEASHED (M-CD) 108
HEIMDALL (M-CD / US) 100
MORTAL KOMBAT II (GG) 107
MAXIMUM CARNAGE (MD) 94
MR NUTZ (MD) 80
PETE SAMPRA'S TENNIS (GG) 92
S.S. LUCIFER (MD) 104
SPARKSTER (MD) 96
URBAN STRIKE (MD) 86

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • François DUPORT • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Alain BERTRAND • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO (Pantin), CHAMPA (Paris), COMPO IMPRIM (Gentilly) • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P.

• Tous droits de reproduction réservés
• Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Laurent COTILLON, Julien MINIER, MANU, BENJI, Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires • Ce numéro comporte un livret externe de 68 pages folioté à part et jeté en 1ère de couverture : " SPÉCIAL TRUCS ET ASTUCES - BOOKLET N°3", qui ne peut être vendu séparément du magazine.

Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.

Sonic & Knuckles

Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

SEGA

C'est plus fort que toi

LINTAS

COURRIER

Ouaaaiiiis, c'est le but ! Ah, bonjour, vous êtes déjà là ? Je faisais un petit match avec Sonic sur mon jeu de foot préféré. Non, non, je ne vous dirai pas son nom... Vous avez vu mon retourné acrobatique !... Hey, dites donc, je sais que la rentrée est psycho-socio-traumatisante - les profs ont souvent des têtes effrayantes !-, mais ce n'est pas une raison pour ne pas m'écrire. Où sont passés les passionnés du ballon rond, les footeux en tout genre, les hooligans de la console ? Avez-vous si peu de temps libre qu'il vous soit impossible de m'envoyer de vos nouvelles ? Ce mois-ci, on avait convenu de parler foot et heureusement, j'ai reçu quelques lettres qui étaient d'ailleurs assez virulentes. C'est bien, car lorsque l'on a quelque chose sur la patate, il faut le dire ! Je sais bien que c'est difficile et un peu contraignant de pondre des "dissertations", mais ça peut être très profitable pour tout le monde. Moi, ça me fait de la lecture et je sais que vous dites des choses intéressantes. Les éditeurs, eux, apprendront certainement à mieux vous connaître et ça, c'est toujours cool. Pour ma part, j'ai quand même un regret : les luttes partisanes entre les clubs. Bon, il est vrai que le courrier des lecteurs est votre rubrique, mais ce n'est pas une raison pour y dire n'importe quoi !

SCHMÜRZ - MEGAFORCE
103 Bd MacDonald, 75019 Paris.

..."Marseille est une équipe pas mal (...) mais elle devrait mieux choisir ses dirigeants."...

Contre-attaque de Stéphane (14 ans) qui habite en Eure-et-Loire :

"Cher Schmürz !
Je te le dis et le pense, ton magazine est très bien. J'y suis depuis 2 ans maintenant et je ne m'en plains pas du tout. Bon... Mais en ce qui concerne les simulations de foot et plus particulièrement P.S.G., je pense que cette simulation n'est pas trop mal. Mais je trouve complètement imbécile de faire une critique du club de P.S.G. ! Marseille est une équipe pas mal, certes elle a gagné la Coupe d'Europe (coup de chance), mais elle devrait mieux choisir ses dirigeants. Voilà mon opinion. Tu es peut-être un supporter de l'O.M. et tu ne me publieras pas, mais je tenais à le dire pour mettre les idées claires à Antony de Martigues. Après tout, les goûts et les couleurs ne se discutent pas".

Schmürz : Moi, je ne suis supporter de rien du tout ou de personne. Enfin, si, je m'excuse, je suis un supporter de jeux vidéo (et le plus gros !), que ce soit des simulations de foot ou non. Donc je te publie, c'est cool, non ?

... "quand pourra-t-on faucher ou discuter les fautes avec l'a

Yannick LEFEVRE (Saint-Quentin) tacle et reprend le ballon :

"Salut Schmürz !
Alors voilà, je t'écris au sujet des simulations de foot. Si tu veux mon avis, depuis FIFA, y'a rien de terrible malgré l'acharnement des éditeurs qui n'ont fait que des navets depuis ce temps-là. Pourquoi avoir fait un jeu sur une équipe ridicule comme le P.S.G. (aucun talent), car tout le monde sait que si l'O.M. n'avait pas été sanctionné par rapport à certaines affaires, ce seraient eux les champions toutes catégories. Tu veux des preuves ? L'année dernière, aucun club français n'est allé en finale de Coupe d'Europe contrairement à l'année d'avant où, par un jour de 26 mai, le petit Basilou marque un but de la tête et donne ainsi la Coupe d'Europe à un club français, attendu depuis 40 ans (affreux...).

Pour revenir à FIFA, le jeu est remarquable mais pas parfait. Il n'y a pas la règle de l'avantage, pas de juge de touche, la foule ne connaît qu'un seul chant et quand pourra-t-on faucher le gardien ou discuter les fautes avec l'arbitre ? (...) Enfin, j'espère surtout que dans les jeux à venir, on ne verra jamais les supporters-casseurs du P.S.G. Voilà, éclatez-vous bien sur console mais pas dans les stades. Salut !".

..."Enfin, j'espère surtout que dans les

S LECTEURS

..."PSG est-il vu de dessus, de profil, en 3D ? "...

Longue passe à Yoan VAIROS de Saint Gervais (petit suisse) les Bains.

"Salut Schmürz.
Je ne fais pas trop de compliments car les chevilles, ça enfle vite ! (...) J'écris pour lancer deux "coups de gueule" à propos de jeux de foot.
1) J'ai adoré FIFA, j'en ai fait le tour, alors je me suis procuré "W.C. USA" et quelle ne fût pas ma surprise quand je m'aperçus qu'au lieu des superbes animations du ciseau acrobatique, au dos de la boîte, j'exécutais une minable galipette sur le dos. Mais ce n'est pas fini, j'ai essayé par tous les moyens de faire une tête ou une tête plongeante, mais sans espoir... Et pour reprendre la lettre de David dans la rubrique "En Détresse", je n'ai vu aucune célébration comme au dos de la boîte. Je suis déçu par ce jeu et je vais m'en retourner (acrobatique) vers P.S.G. et là !..
2) Je me demande vraiment où est passé le test que vous aviez promis de ce jeu. Dans le n°30, vous aviez clairement marqué "PSG - MEGADRIVE - Acclaim - Testé dans le prochain numéro". J'achète donc le numéro 31, cherchant partout, plein d'espoir mais aucune trace de ce jeu et de son test. À l'heure qu'il est, je me demande : PSG est-il vu de dessus, de profil, en 3D ? Peut-on faire des ciseaux ? Des questions qui me coûteront 349 F pour en avoir les réponses à moins que vous n'éclairiez ma lanterne. Ma lettre est, je sais, un peu dure et j'espère que vous m'en excuserez. Bye, Schmürz."

gardien
re ?"...

Schmürz : Je comprends tout à fait ton étonnement et je vais t'expliquer de ce pas ce qui s'est exactement passé avec le test de PSG Champions. Après la Preview du mois précédent, nous avons reçu la version définitive donc testable. Mais PSG Champions, ce mois-là, n'était pas le seul des jeux que l'on a reçus. Il y en avait beaucoup, une floppée, et une marée de cartouches nous attendait sur nos bureaux respectifs. De plus, des News, des Previews et des Reportages arrivaient également de toutes parts. Il fallait faire un choix. PSG Champion n'étant à notre sens qu'une bien piètre simulation de foot, nous avons pris le parti de ne pas le tester. Il était en effet à mon sens complètement absurde de gâcher du papier pour rien, enfin pour pas grand-chose. Donc, nous n'en avons pas parlé. Voilà la raison du pourquoi.

Mais pour répondre encore plus concrètement à tes questions, voici un bref résumé du jeu PSG Champions qui, je l'espère, te permettra d'économiser les 349 F du jeu...
Tu le sais, PSG Champions est une simulation de foot, et jusqu'à présent nous sommes d'accord. Les parties se déroulent suivant un scrolling horizontal, les joueurs se déplacent donc de droite à gauche et inversement, à la poursuite d'une balle à la c.. qu'il doivent placer dans un but gardé par un gardien de buts, normal. Le meilleur moyen de parvenir à ses fins et de marquer est :
- soit de faire des passes et de se présenter près de ces fameux buts pour balourder une grosse patate de la mort ;
- soit de dribbler toute la défense adverse et d'arriver seul devant le gardien (qui est, lui, de toutes façons, impossible à dribbler. Ne me demandez pas pourquoi, c'est le jeu qui est ainsi).
Donc, je reprends, PSG est une simulation de football —ou qui prétend l'être— qui n'offre comme seul intérêt que de voir bouger des petits bonshommes verts, rouges ou jaunes -tout dépend de votre équipe- courir après une balle. Ah ouais, j'allais oublier, on peut diriger deux bonhommes en même temps pourvu que vous soyez deux à jouer, une option est en effet prévue à cet effet. À part cela, il est possible de réaliser des têtes et les règles du hors-jeu ne sont pas respectées. La notion de perspective est assez mal gérée, sans doute à cause du mode de perception du terrain, et n'a strictement rien à voir avec celle que l'on connaît sur FIFA Soccer par exemple. Ah au fait, une version "remix'95" de ce dernier titre devrait être très prochainement disponible sur Megadrive. Alors si vous avez apprécié le premier épisode, peut-être que cette version vous conviendra tout autant.
Voilà Yoan, j'espère que notre erreur est réparée et que tu ne nous en voudras pas trop pour cet oubli,volontaire, mais oubli tout de même qui aurait pu te coûter cher !

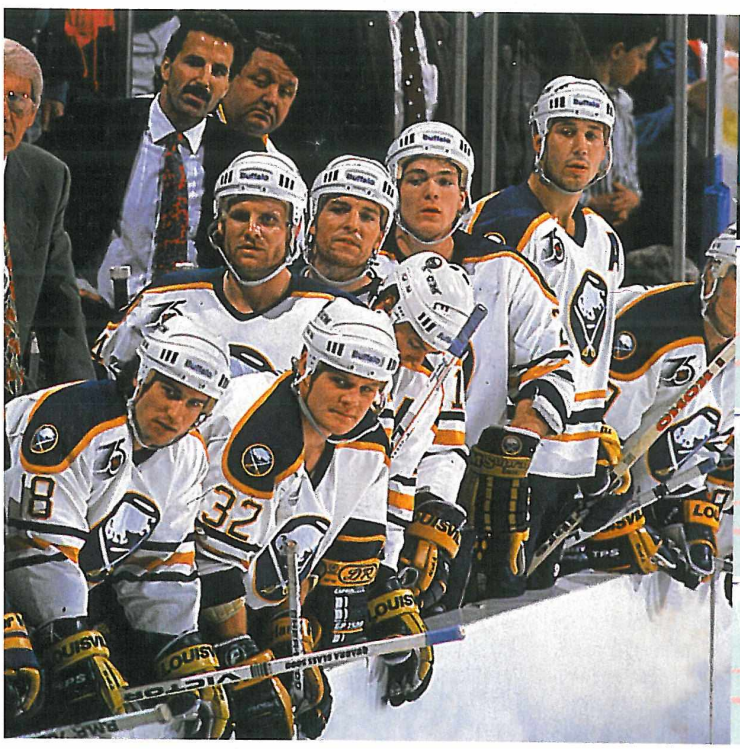
Sylvain, 14 ans, de Lourdes :

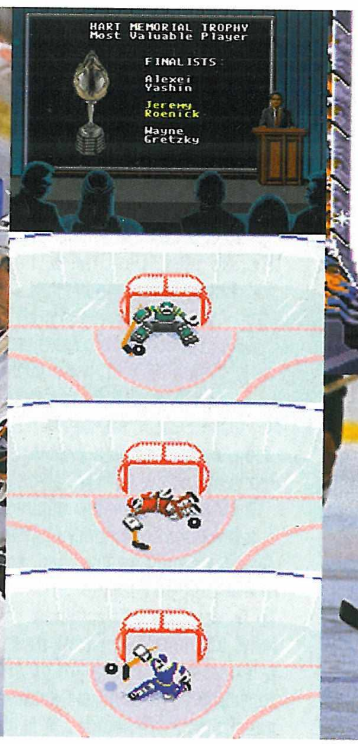
"Salut Schmürz !
Je suis très mécontent que le P.S.G. existe en jeu vidéo. Sega ou Electronic Arts obtiennent de très bonnes licences, et c'est étrange qu'ils n'aient pas pensé à réaliser un jeu vidéo sur l'O.M., dont je suis un fervent supporter. Les jeux de football sur consoles nous font jouer des Coupes du Monde mais pas de Championnats français ou étrangers, de Coupes d'Europe... C'est dommage. Je ne veux pas polémiquer entre FIFA SOCCER et W.C. USA 94. FIFA est une simulation et W.C. USA 94 a un côté "arcade". Ce sont les exemples flagrants des beaux jeux de foot".

Schmürz : Malheureusement, l'O.M n'est plus ce qu'il était. Les "affaires" suivant d'autres affaires, l'O.M se retrouve en seconde division et n'a plus vraiment la cote. Il est alors compréhensible que des sociétés comme E.A. ou US Gold n'achètent pas la licence de l'O.M., elle pourrait nuire à leur propre image de marque. Ce qui serait le comble... Trrrlllit ! C'est la mi-temps... Bon, tout cela mériterait des approfondissements que je vous donnerai le mois prochain, faute de place ce mois-ci. Si vous le voulez, on peut aussi en discuter devant un bon jeu de foot et organiser un tournoi ? Au fait, en décryptant votre courrier, j'ai relevé deux sujets qui semblent bien vous tenir à cœur : le prix exorbitant des jeux et les différences de notation entre les magazines. Vos avis m'intéressent, alors vous pouvez commencer à m'envoyer vos chefs-d'œuvre. Je vous laisse un mois de repos avant d'attaquer la seconde mi-temps de notre match... Ciao !

x à venir, on ne verra jamais les supporters-casseurs du P.S.G."...

NHL 95





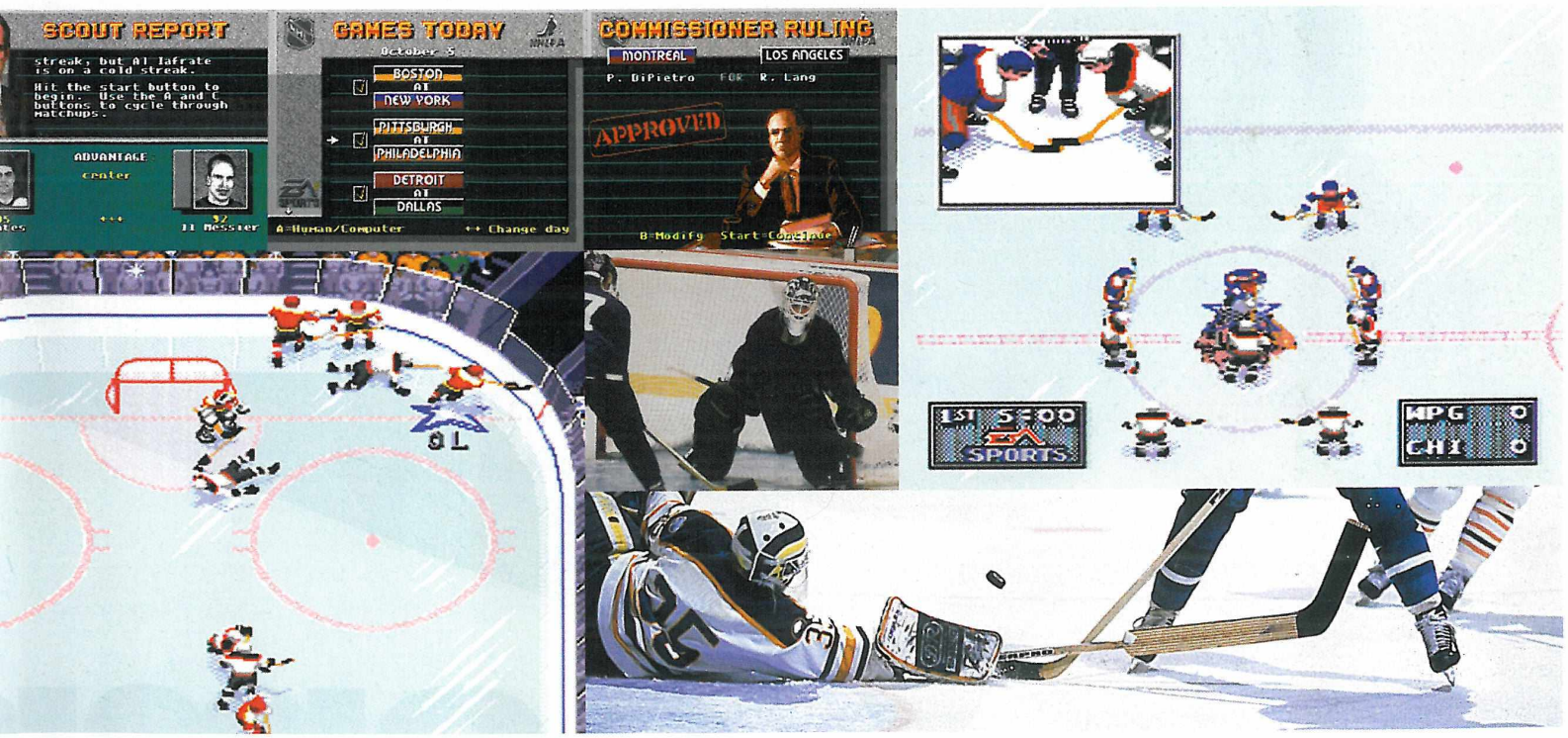
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

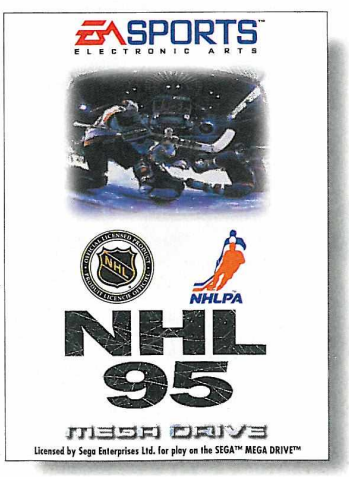
Réservé exclusivement aux pros chevronnés!

Avant d'enfiler vos patins et d'entamer NHL 95, vous devez connaître une règle élémentaire de physique: Que se passe-t-il si un objet immobile est percuté de plein fouet par une force incontrôlable ? Cet objet vous fait repartir avec la même force dans le sens inverse. Cela signifie que si lors d'un slapshot vous faîtes voler le plexiglas en éclat, soyez sûr que l'on vous rendra sans tarder la monnaie de votre pièce. Rien auparavant ne vous avait heurté aussi violemment que NHL 95.

Avant tout, le jeu est rapide. Le niveau technologique atteint par EA Hockey avait déjà cassé la baraque, aujourd'hui NHL 95 l'a littéralement pulvérisée. Mais si vous pensez que vous êtes capable de suivre le rythme, aurez-vous assez de souffle pour disputer les 84 matchs d'actions non-stop d'une saison complète de la NHL? Grâce à une nouvelle animation, et à un nouveau graphisme, on pourrait croire que ces gars sont plutôt sympas, mais en réalité ils sont plus féroces que des grizzlis. Heureusement, le mode de jeu à deux vous offre plus de temps pour vous entraîner à de nouvelles actions: Passes arrière, lancers feintés et plongeons défensifs suicidaires, et avec NHL 95, si vos joueurs ne sont pas capables de réaliser ces mouvements, il est désormais possible d'effectuer des transferts entre les joueurs ou bien de créer entièrement vos équipes.

Préparez-vous! Vous allez être un as de la NHL®!





if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™

Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur NHL '95 , téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. • NHL et le logo de la NHL sont des marques déposées de la National Hockey League et sont utilisées sous licence par Electronic Arts. • NHLPA, National Hockey League Players' Association et le logo de la NHLPA sont des marques de la NHLPA et sont utilisées sous licence par Electronic Arts, Inc. • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "if it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts

NEW MACHINES

ECIAL ■ SPECIAL ■ SPECI

MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 3

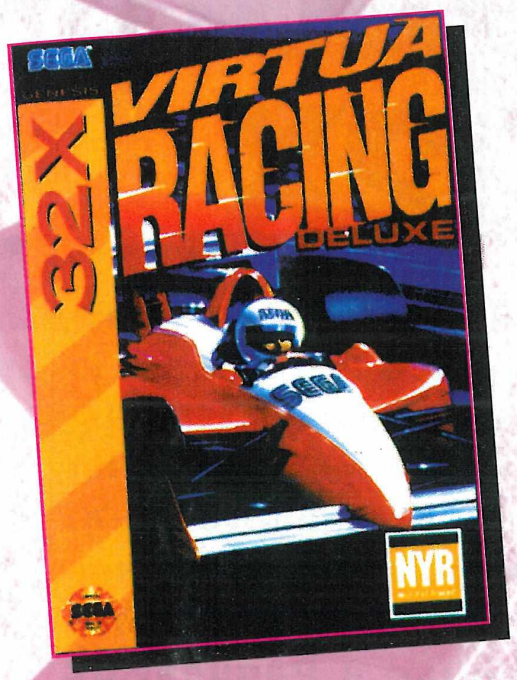
X comr
Xception

megadrive 32X

On ose à peine y croire, mais Sega annonce la sortie de la première machine 32 bits disponible en Europe avant la fin de l'année : Megadrive 32 X. Ce X frappe et sonnera dans nos têtes comme les cloches d'une église à Pâques. 32 bits, chiffre mythique en console de jeux, que tous les concurrents aimeraient déjà atteindre. Mais, une fois de plus et après la Megadrive, c'est Sega qui s'inscrit comme leader et précurseur. En exclusivité, Mega Force est parvenu à se procurer un exemplaire de la machine et vous livre ici ses premières impressions. Disponible avec cinq jeux le jour de sa sortie, Mega Force s'est pour l'instant éclaté avec trois jeux : Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade et Doom. Nous avons été sciés et c'est peu de le dire !

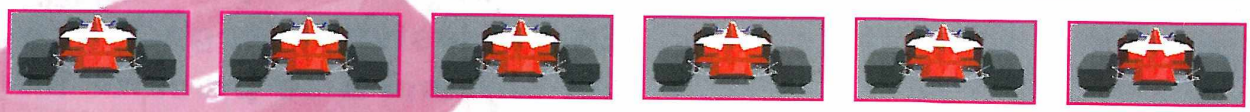
ne

nel !



virtua rac

CONSOLE : 32X / PAYS : FRANCE



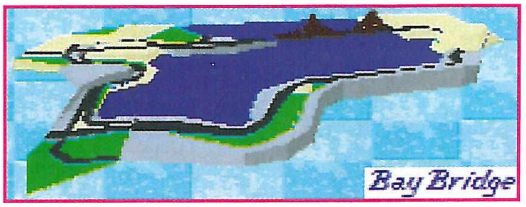
Virtua Racing n'est pas un jeu qui passe inaperçu. Nous n'en prendrons pour preuve que son succès en arcade et sur Megadrive. Développé par Sega, ce jeu franchit une nouvelle étape, en étant annoncé sur la nouvelle console 32X. Et pour vous, lecteurs de Mega Force, nous avons décidé d'étudier de plus près le phénomène que va devenir Virtua Racing Deluxe...

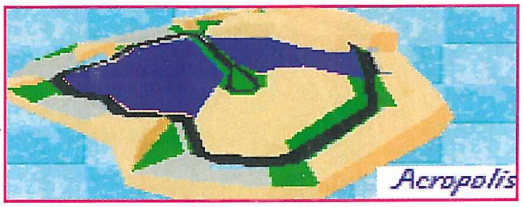
INSTANT SUPREME

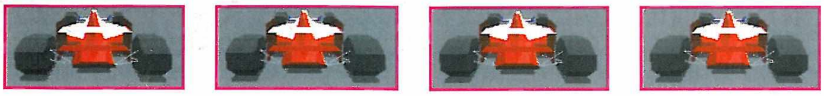
Le moment, tant attendu, est enfin venu de découvrir ce à quoi ressemble vraiment cette nouvelle version de Virtua Racing. Si nous avions déjà eu quelques échos que la rumeur avait fait parvenir jusqu'à nous (que voulez-vous, nous avons parfois les oreilles qui traînent), ceux-ci furent vite confirmés. Virtua Racing Deluxe comporte deux nouveaux circuits, respectivement nommés Highland et Sand Park. Autre nouveauté et de taille : l'apparition de deux nouveaux bolides au sein de l'écurie Virtua Racing/Sega, avec une voiture de stock-car et un prototype.

ET DE PLUS PRES ?

Utilisant toujours la technique de la 3D, Virtua Racing Deluxe conserve bien évidemment les atouts de son prédécesseur, et vous pouvez bien sûr jouer à deux. Vous en connaissez le principe : l'écran est alors séparé en deux parties. Vous pouvez également sélectionner l'angle de vue selon lequel vous désirez concourir : vue de l'intérieur de la voiture, vue de derrière (c'est la position de







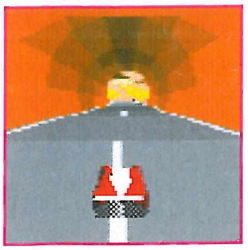
ng deluxe

ÉDITEUR : SEGA / DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

départ), vue du haut ou encore d'hélicoptère. Toutes les options classiques des jeux de compétition automobile sont présentes.

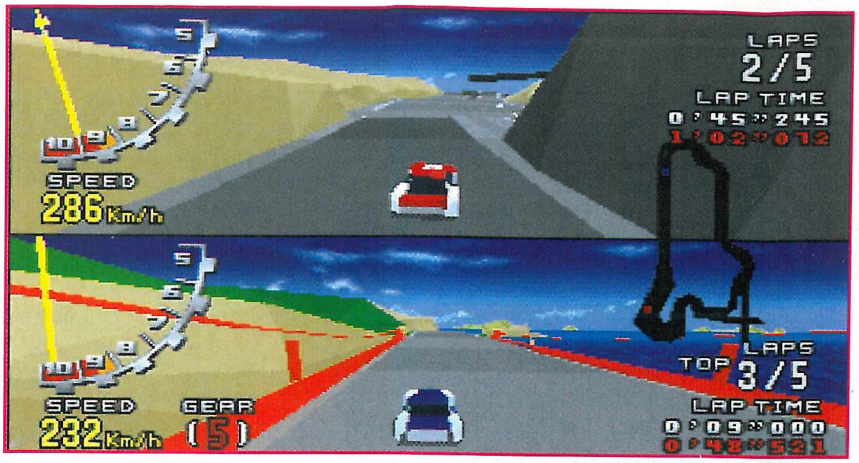
QUOI DE NEUF ?

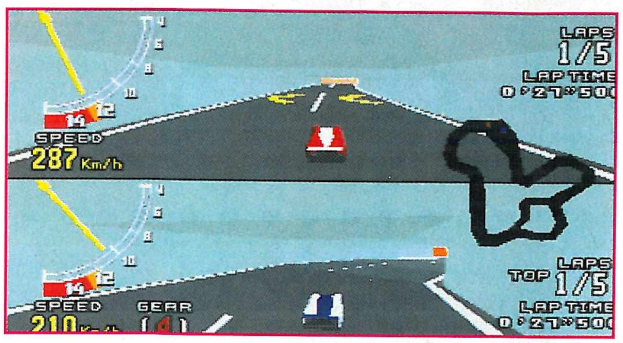
Tout d'abord, sachez que Virtua Racing Deluxe vous offre 12 choix de compétition supplémentaires par rapport à la version Megadrive. Cela, vous le devez aux deux nouveaux bolides et aux deux circuits gracieusement fournis. Merci qui ?! Commençons par les circuits. Highland est un circuit plutôt rapide, et parfait pour un véhicule comme la Formule 1 ou le prototype. À condition de bien négocier certains virages (et de bien s'entraîner), vous pourrez établir des chronos records.

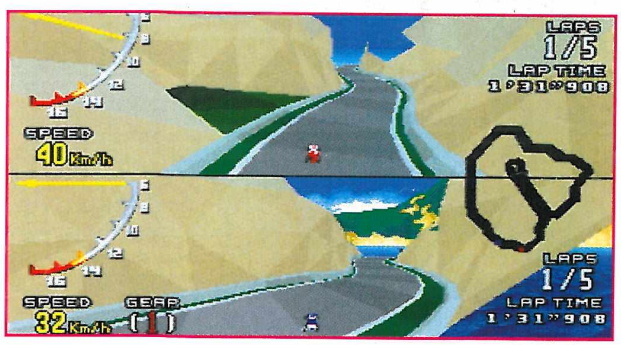


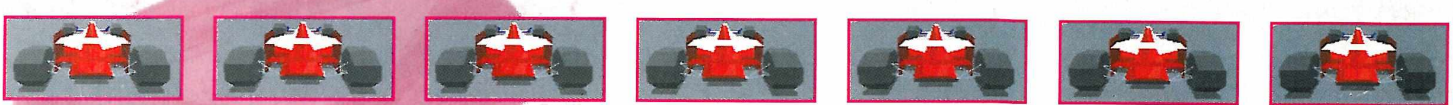
NEW MACHINES
ECIAL ■ SPECIAL ■ SPECI

MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 32X • MEGADRIVE 32









virtua racing deluxe

Les embranchements que vous rencontrerez sur ce circuit vous permettront également de dépasser certains adversaires par des routes détournées. Le cinquième circuit est, quant à lui, beaucoup plus sinueux ; parfait pour la voiture de stock-car, il est vraiment impressionnant. Vous avez parfois l'impression d'aller droit sur un précipice, ce qui n'est qu'un effet d'optique, car une formidable pente en dévers vous attend juste après.

"SPEED"...

Cet adjectif correspond parfaitement au bolide qu'est le prototype. Avec lui, et dans les lignes droites, vous pourrez réaliser des pointes à 386 ou 387 km/h. Époustouflant. Sa conduite est franchement précise, et procure d'excellentes sensations.

La bagnole de stock-car est plus lente, et a tendance à chasser dans les virages. En revanche, vous passerez beaucoup mieux les vibreurs. Forcément, elle est plus résistante. En tout cas, quelles que soient les capacités de ces deux engins, les designers de chez Sega ont parfaitement réussi leur finition esthétique.

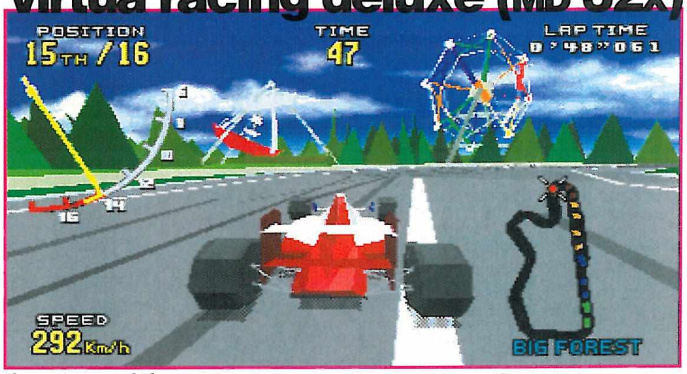
C'EST POUR BIENTOT !

Question maniabilité et animation, rien à redire, si ce n'est que Virtua Racing Deluxe est encore plus rapide. Avec tout ça, on n'ose pas en demander plus. En tout cas, sachez que ce jeu de 24 Mb (avec FX) sera un grand plaisir pour tous les futurs possesseurs de 32X. Promis, vous aurez encore plus d'infos dans les prochains numéros !

trouvez l'erreur !

virtua racing (MD)

virtua racing deluxe (MD 32X)



Les décors ont été affinés, et complétés.

virtua racing (MD)

virtua racing deluxe (MD 32X)

La présentation des circuits se fait en 3D et en rotation.

virtua racing (MD)

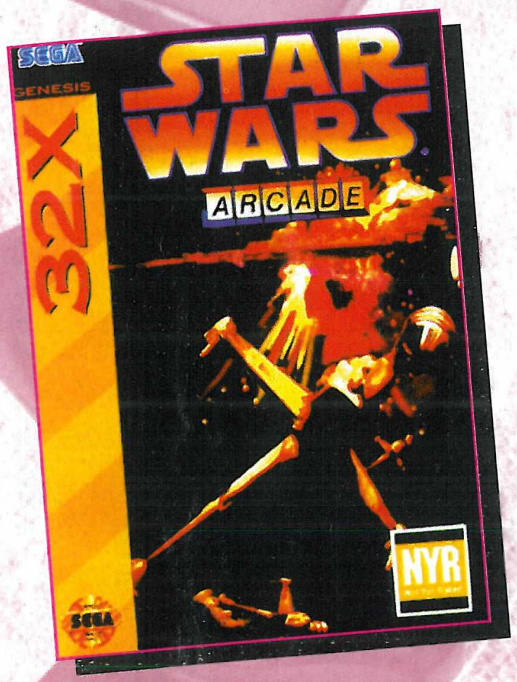
virtua racing deluxe (MD 32X)

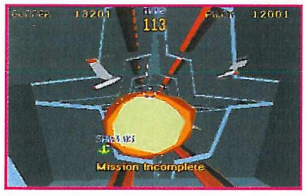
Les ombres et les couleurs ont été mieux travaillées, afin de donner un meilleur relief.

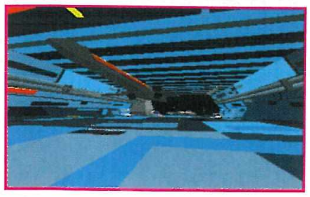
virtua racing (MD)

virtua racing deluxe (MD 32X)

Les sprites dans les stands ont été améliorés, et l'animation perfectionnée.







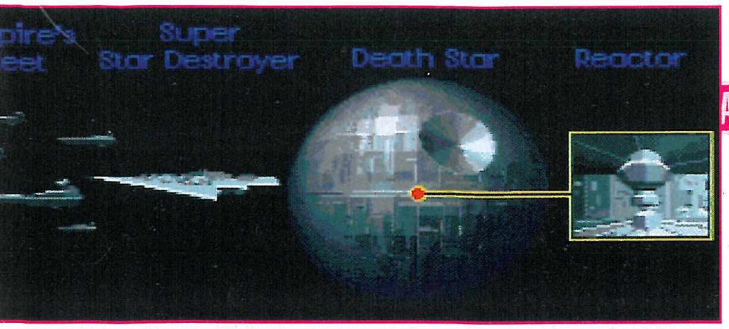
star

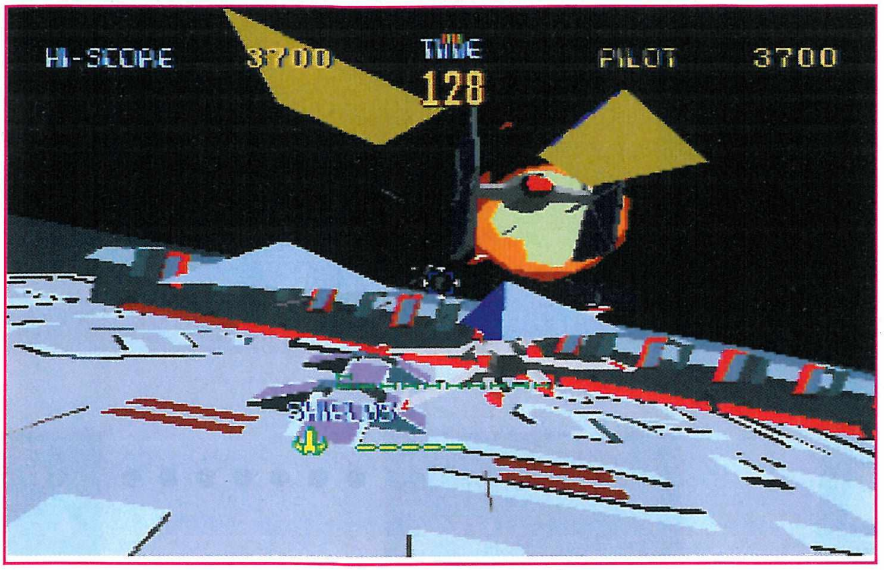
CONSOLE : 32X / PAYS : FRANCE

Quels films incarnent le mieux la science-fiction ? La trilogie de la Guerre des Étoiles sans aucun doute. C'est pourquoi tant de jeux vidéo lui ont été consacrés. Malheureusement, si certains ont été assez bien réussis, jamais l'un d'entre eux n'a été vraiment digne de porter le nom de Star Wars. Faute de technologie ? Peut-être... Et l'arrivée prochaine de ce jeu sur la 32 bits de Sega est là pour confirmer cette hypothèse. En effet, grâce aux technologies développées par la société d'Haneda, Star Wars prend ici toute son ampleur.

LA FORCE...

Dans une ère future, la rébellion se bat contre l'Empire, dirigé par l'Empereur Galactique, et son sbire Dark Vador. Ces 2 anciens chevaliers Jedi ont franchi le pas qui les séparait du côté obscur de la Force. Depuis, ils imposent leur loi à la galaxie. Côté rébellion, la Princesse Leïa, accom-





wars

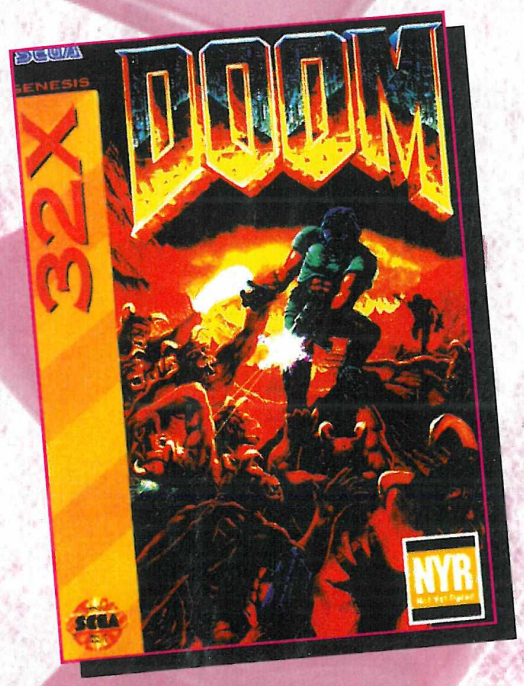
ÉDITEUR : SEGA / DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

pagnée de Luke Skywalker et de Han Solo, tente de renverser le pouvoir en place. Pour cela, il lui faudra, à l'aide de sa flotte de Starfighters, priver l'Empire de tous ses moyens de défense et d'attaque. Objectifs principaux des rebelles : le vaisseau impérial et le cœur de l'Étoile Noire. C'est à ce moment précis que vous intervenez. Dans le rôle du chevalier Jedi Luke Skywalker, vous prenez la commande de la flotte et partez à l'assaut des vaisseaux ennemis, ainsi que du réacteur central de l'Étoile Noire.

UNE AVENTURE UNIQUE...

La qualité technique de Star Wars sur 32X illustre complètement les possibilités de cette console.

Réalisé en 3D, les sensations qu'offre ce jeu sont inoubliables, et le sentiment d'évoluer dans l'espace est plus que réaliste. La 32X permet même de visionner des images numérisées : une première sur cartouche. Et qui n'est pas la seule, d'ailleurs : dans ce jeu, vous pouvez vous faire aider dans le pilotage par D2 R2, et ainsi permettre à un autre joueur de participer. Doté d'une animation rapide et d'une très bonne maniabilité, ce jeu constituera sans aucun doute un excellent titre sur la 32X.



do

CONSOLE : 32X / PAYS : FRANCE

Les joueurs PC ne le connaissent que trop bien, et pour cause, car Doom est l'un des jeux les plus connus au monde. Eh bien, nous pouvons remercier Sega et la 32X. En effet, Doom va débouler sur nos consoles. Un véritable bonheur. Et le mot est faible. Un jeu typique d'action et d'aventure à vous couper le souffle !

C'EST À QUEL SUJET ?

Ceux qui ignorent de quoi il s'agit sont priés de bien vouloir se réveiller, et de les ouvrir bien grandes. Le personnage que vous dirigez est agent d'une organisation internationale chargée de lutter contre les malfaisants du genre S.P.E.C.T.R.E (ennemi favori du Commander Bond), et comme dans toute aventure digne de ce nom, vous travaillez en collaboration avec un membre de votre organisation. Inquiet du manque de nouvelles (pas un mot, ni télégramme, rien...), vous décidez de prendre les devants, et ouvrez une enquête. Vous découvrez alors que celui-ci est retenu prisonnier dans une citadelle perdue dans les montagnes par un groupe d'extrémistes. Action !

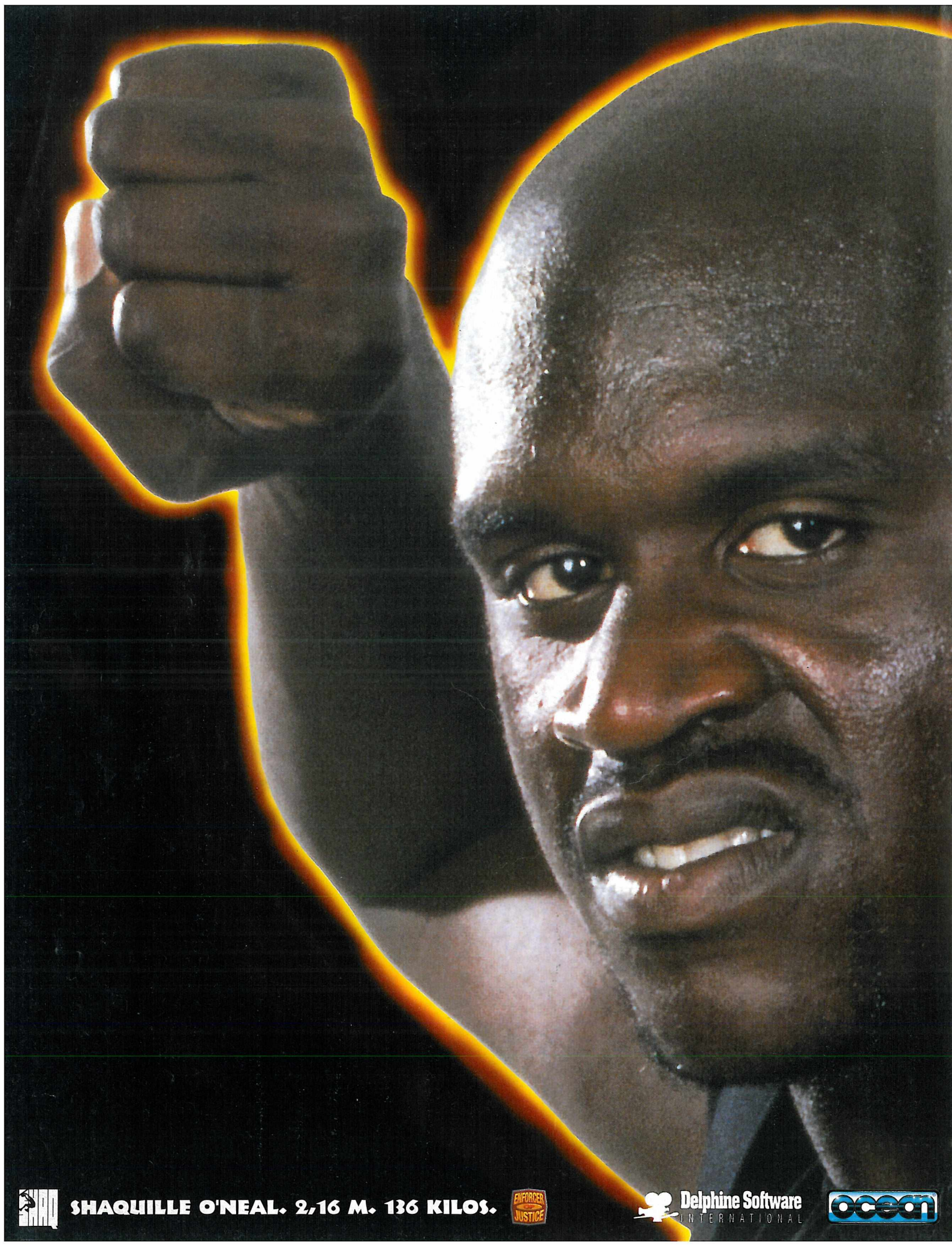
IL FAUT É-L-I-M-I-N-E-R...

Ayant bien pris soin de vérifier votre Beretta calibre 9, vous vous dirigez vers la forteresse ennemie. À partir de maintenant, il va falloir assurer, éliminer tout ce qui vous dérange, et ramasser des objets tels que les armes (Gatling, tronçonneuse, fusil à pompe...), les munitions, les points de santé... Bref, tout ce qui pourra vous permettre

om

ÉDITEUR : SEGA / DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

d'aller jusqu'au bout. Pour réussir, il faudra visiter toutes les pièces qui constituent le labyrinthe de la forteresse, et abattre tous ceux qui vous gêneront. Mais au passage, n'oubliez pas d'admirer la 3D zoomée qui a servi à réaliser ce jeu d'aventure. Doom, c'est pour bientôt sur vos écrans !


SHAQUILLE O'NEAL. 2,16 M. 136 KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE
Delphine Software
INTERNATIONAL
ocean

BIENTOT, JE VAIS TOUS VOUS ECRASER!

SHAQ FU

LE JEU DE COMBAT DE L'ANNEE.

SORTIE LE 28 OCTOBRE

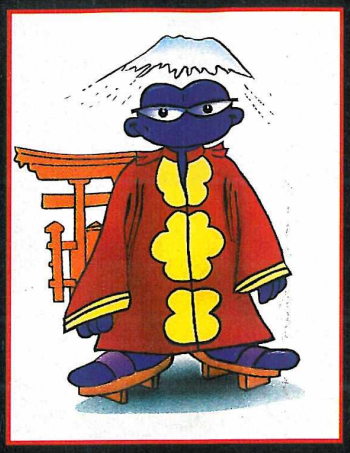
ELECTRONIC ARTS®

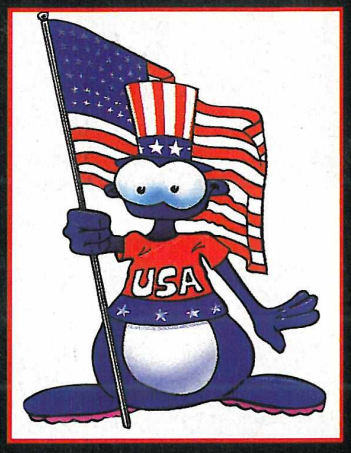
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq et le logo de Shaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc. • Nintendo est une marque déposée deNintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS





SAYONASCHMÜRZ !

Les plus précieux de tous nos Schmürz sont les Schmürz japonais. Ils sont bizarres : à chaque fois, ils débarquent devant nos locaux dans de tout petits cars, en sortent par milliers, pillent le frigidaire, et photographient absolument tout. Puis leur chef nous envoie un émissaire qui parle français : "Ce mois-ci, amis des Schmürz, nous vous échangerons toutes les News du Pays du Soleil Levant contre 300 grammes de Gorgonzola ! Ainsi en a décidé notre vénérable Schmürz-leader". L'important, à ce moment-là, c'est de se montrer pinailleur, d'essayer de marchander, de faire genre "c'est trop cher", et de hurler devant leur cruelle intransigeance. Sinon, ils ont l'impression de s'être fait rouler et demandent en plus du Munster. C'est pas que c'est cher, le Munster, mais ça sent beaucoup plus fort que le Gorgonzola. Une fois les négociations achevées, les Schmürz japonais s'en retournent dans leur car pour aller, comme chaque mois, au Moulin-Schmürz, une célèbre attraction des Schmürz français...

"Que nous soyons animés veut bien dire que nous pouvons jouer un rôle super hyper important dans un jeu vidéo, qui est en fait un support interactif audiovisuel de distraction super chouette. En fait, si tu veux mon avis, nous sommes maintenant au point exact de convergence où toutes les formes de média vont se rencontrer". Et Yacco a bien raison. La preuve : le fameux dessin animé Animaniacs, produit par Steven Spielberg, va sortir sur Megadrive. Yacco, son frère Wakko, et sa sœur Dot, composent la famille Warner. Et dans cette célèbre famille , on s'y connaît en dessins animés et en cinéma...

WARNER BROS & SISTER

Les trois lascars ne manquent pas d'imagination, ni même d'humour. En manque d'occupation, ils se cherchent un passe-temps. Soudain, une idée germe dans l'esprit de Yacco. Il veut ouvrir une boutique hyper branchée. Que vendre ? Il ne faut pas oublier que tous les trois vivent dans le sud de la Californie, tout près des studios de cinéma de la Warner Bros. En fouinant dans les studios, ils espèrent trouver des objets ayant été utilisés par des stars, et ainsi pouvoir les vendre dans leur future boutique qu'ils pourraient très bien appeler "Warner Bros & Sister"... Maintenant que l'idée est cernée, il ne reste que deux problèmes : la manière d'entrer dans les studios, et de ne pas se faire attraper par le gardien.

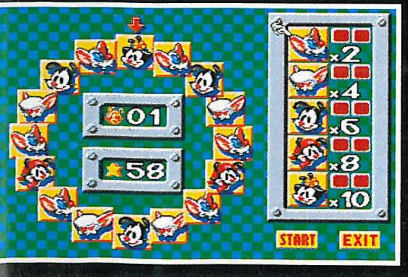
LE GRAND, LE SOT, ET LA JOLIE

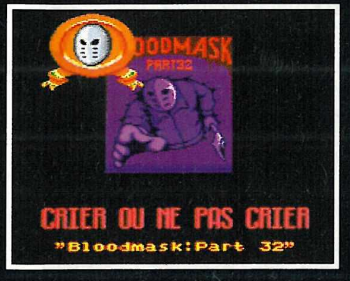
Les voilà partis en direction des studios. Une fois à l'intérieur, Yacco, Wakko et Dot, se dirigent vers les quatre scènes de tournage qui les intéressent. Bien qu'habitués du quartier, aucun des trois ne rechigne à voir des vedettes. Il faut donc aller sur les lieux de tournage des

ANIMANIACS

PREVIEW MEGADRIVE

films célèbres pour récupérer des objets. Ils vont ainsi fouiller le studio du film "Les aventures de Dirk Rugged 7", célèbre version "cartoon" d'Indiana Jones, pour y retrouver le chapeau de Dirk. Le studio numéro 2 est celui "La Guerre des Toiles", dans lequel ils devront récupérer le casque de Dors Dehors, ennemi juré d'Ike Skywriter. Vient ensuite le tour du film "Le grand, le sot et la jolie" (sans Clint Eastwood), où la famille Warner devra s'emparer de l'étoile du shérif. Enfin, la dernière étape est le tournage de "Bloodmask : part 32", dans le plus pur style "Massacre à la tronçonneuse", où il faudra voler le masque de Janus.

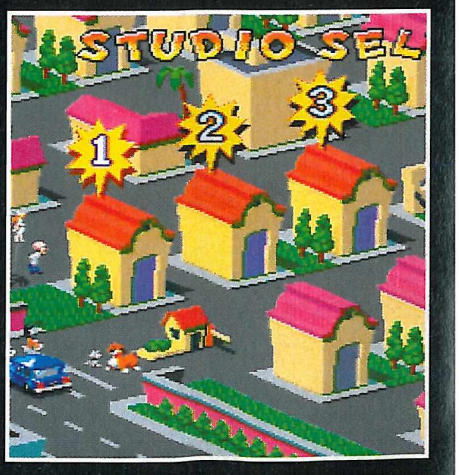




QUI CHOISIR ?

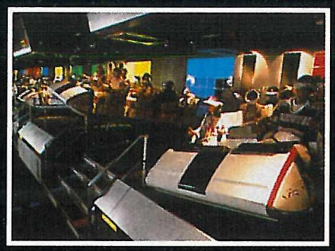
Effectivement, vous pouvez vous poser cette question. Mais Animaniacs est un jeu de plates-formes et d'aventure. Cela signifie que vous devrez aussi réfléchir pour réussir à passer les obstacles. Chaque personnage a ses propres caractéristiques physiques, ses armes... Bref, à chaque cas correspond un personnage. Mais il ne faudra pas mettre 15 ans pour vous décider, le temps est chronométré, et à tout moment le garde risque de vous tomber dessus. Mais ça, vous le verrez plus tard, quand vous découvrirez Animaniacs sur votre console...

Editeur : Konami
Disponibilité : Nov. 94



JOYPOLIS, UN NOUVEAU "PARC À THEME" SEGA

Cet été au pays du Soleil Levant, s'est ouvert un nouveau parc à thème Sega, "Joypolis". D'une surface de 8.250 mètres carrés, Joypolis est le deuxième parc à thème créé par Sega, le premier se trouvant à Osaka. Parmi les attractions présentes dans ce parc, on peut trouver la fameuse simulation de tir en 3D Sega, alias VR-1. Installé dans un cockpit et pourvu d'un casque virtuel, vous vous propulsez dans une bataille aérienne spectaculaire, riche en sensations fortes. Sinon, entre autres attractions, vous avez également "Rail Chase The Ride", un habile mélange entre une sorte de "montagnes russes" et un jeu de tir. Délire assuré ! Le prix d'entrée est d'environ 25 francs pour un adulte, 15 francs pour un enfant et le prix d'une attraction varie entre 5 et 45 francs. À quand le Joypolis européen ?



COLOR GAME GEAR

MEGADRIVE / SEGA

Délire toujours, Sega décide de rajeunir ses Game Gear. En fait, rien de la machine en elle-même ne subira de transformation par rapport à la Game Gear que nous connaissons. Non, seule la couleur changera. Ainsi, trois nouvelles Game Gear voient le jour au pays du soleil levant. Leurs couleurs respectives : bleu, jaune et bronze. De plus, une autre Game Gear est en prévision. Celle-ci sera à l'effigie de la marque Coca-Cola (rouge et blanc, tatouée du logo de la célèbre marque de boisson gazeuse).

GREAT TEST MAIN

SATURN / SEGA

Une fois n'est pas coutume (on se répète souvent, dans ce mag'), parlons Base-Ball, un sport hyper apprécié au Japon ainsi qu'aux States. Saturn oblige, le résultat devrait s'approcher très près de la réalité, autant du point de vue des graphismes, de l'animation que de l'ambiance sonore. Enfin, sachez que tous les joueurs des 12 équipes prévues dans le jeu sont de vrais joueurs de Base-Ball nippon.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS-M° H.Caumartin
TEL : 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS-M° Ledru-Rollin
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2 499 F SUPER STREET FIGHTER 449 F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	299,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PGA EUROTOUR (EUR)	349,00
DUNE II (EUR)	449,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FLINK	**TELFI-**	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
FA SOCCER (EUR)	**349,00**	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	449,00
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	399,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MAXIMUM CARNAGE 'EUR)	499,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	549,00
MEGABOMBERMAN	TEL	**URBAN STRIKE** (EUR)	**395,00**
MEGAMAN	TEL	**VIRTUA RACING (JAP)**	**499,00**
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	**VIRTUA RACING (EUR)**	**599,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**	NHLPA 95 (EUR)	425,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR)	169,00
STREET FIGHTER (JAP)	199,00

AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	JAMES POND 3 (EUR)	169,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	129,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
E;A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	129,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
HAUNTING (EUR)	159,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
		ZOOL (EUR)	169,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	149 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
PINS	15 F	JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F	BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2990 F

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1890 F

BARI ARM (JAP)	199,00	THE 3RE WAR (USA)	449,00
BATTLE CORPS (USA)	449,00	TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	VAY (USA)	449,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	425,00
FORMULA ONE (USA)	449,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**349,00**
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	NHL 94 (USA)	299,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	249,00	SONIC CD (EUR)	385,00
KRISS KROSS (USA)	249,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MICROCOSME (USA)	299,00	WONDERDOG (EUR)	249,00
MONKEY ISLAND (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MEGARACE (EUR)	449,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	HEINBALL (USA)	399,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	POWERMONGER ,(EUR)	449,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	395,00		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

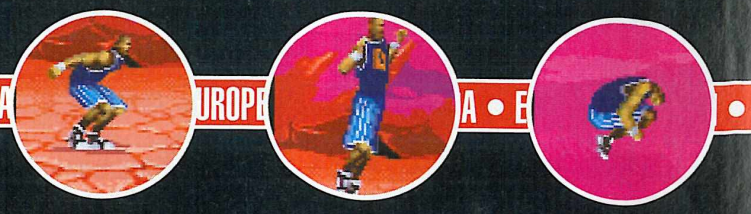
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

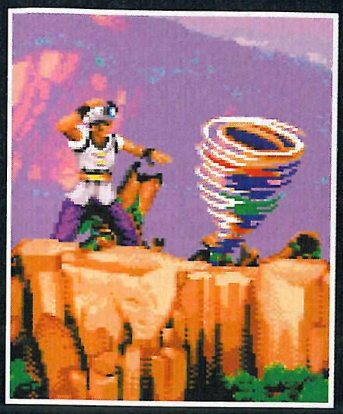
Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



On a déjà vu un joueur de basket devenir "Baseballer" (Jordan), mais c'est qu'il le voulait bien ! En revanche, nous allons vous raconter l'histoire d'un autre joueur de basket, Shaquille O'Neal, qui va devenir un farouche pratiquant d'Arts Martiaux et ce, malgré lui. Pas question de se laisser tabasser, Shaquille, du haut de ses deux mètres et quelques, va leur mettre son gros pied pointure 50 (voire plus !) là où ça fait très mal. On se défend comme on peut... Mais comment tout cela est-il arrivé ?



SHAQ FU

PREVIEW MEGADRIVE

IL ÉTAIT UNE FOIS, À TOKYO...

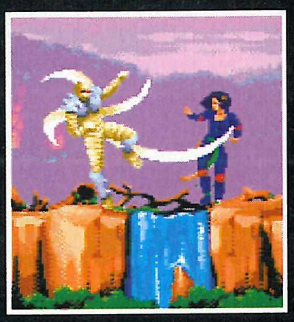
Shaquille s'était rendu à Tokyo pour assister à un concert de Rap et en attendant l'heure, il s'est dit : "j'vais visiter l'bled". Le voilà sillonnant les rues lorsque soudain, il aperçoit une vieille librairie spécialisée dans les livres d'Arts Martiaux. Il y entre... Le vieux vendeur, un peu sénile, le prend pour un maître d'Arts Martiaux. Pourtant, Shaquille lui a bien dit qu'il faisait du basket, mais le vendeur ajoute "Intéressant, je n'ai jamais entendu parler de ce style". La confusion règne à son plus haut degré ! Du coup, le vendeur lui avance un livre que Shaquille n'aurait jamais dû ouvrir... Il est alors aspiré entre deux pages pour se retrouver dans des décors surnaturels. "Mais que se passe-t-il ? Où suis-je et qui es-tu ?"... Devant lui se tient une femme qui lui dit : "Je suis Kaori. Prépare-toi à mourir". Aïe, ouïe... Shaquille se prend alors une "déverrouillée", d'autant plus que

cette Kaori possède quelques pouvoirs vaudou ! Maintenant, il est bien obligé de se défendre et il devra vaincre tous ses adversaires pour espérer ressortir de ce livre de mauvais goût.

UN JEU D'ARTS MARTIAUX

À part Shaq, les 11 autres combattants sont Kaori, Beast, Sett, Colonel, Bud, Laotsu, Danka, Nezu, Mephis, Vaudou et pour finir, Auroch. Chacun se bat à sa façon, avec des techniques allant du simple coup de poing à la superbe attaque secrète... Vous savez déjà que la cartouche fait 24 mégabits et qu'il est possible de jouer à deux. Ne loupez pas le prochain Zapping pour en découvrir encore plus. Ça promet !

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1994



TÉLEX...TÉLEX..

SATURN Vs PLAY STATION : ROUND 1

Le mois de novembre prochain sera un mois décisif pour Sega et Sony. En effet, à cette date, ces deux entreprises sortiront au Japon leurs 32 bits respectives, la Saturn et la Play Station. Qui l'emportera ? La force de la Saturn réside dans sa configuration : en effet, le cœur sera composé de deux CPU Risc 32 bits (les SH2 d'Hitachi). De plus, ce cœur déjà performant se verra soulagé des tâches de calcul "subalternes", grâce à sept microprocesseurs complémentaires. Le résultat : une performance en animation et un temps de calcul inégalés. La Play Station, elle, puise sa force dans son CPU qui, même s'il n'y est installé en 2 exemplaires, peut tout de même afficher 60 images par secondes, ce qui n'est pas négligeable !

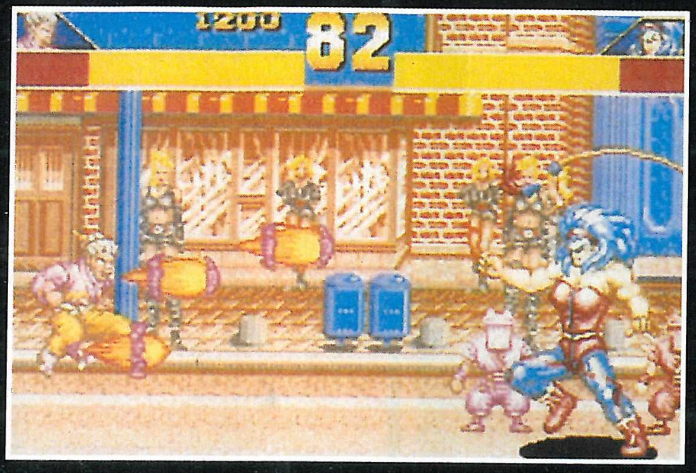
SATURN Vs PLAY STATION : ROUND 2

Comment l'avenir de ces deux machines est-il vu par les éditeurs de jeu d'une part et par les utilisateurs d'autre part ? Telle est la seconde question que l'on peut se poser... Eh bien, pour ce qui est des éditeurs, 21% ont confiance en la puissance de Sega, et 25% en celle de Sony. De plus, ils semblent attirés par Sega pour sa renommée dans le domaine du jeu d'arcade, et par Sony pour sa renommée tout court. Enfin, sachez que 22% des acheteurs sont intéressés par la Saturn et 15% par la Play Station. Wait and see, comme on dit !

JAPAN • USA • E

KEKETSU ICHI ZOKU

MEGADRIVE / ATLUS



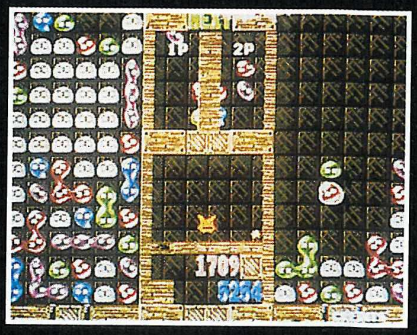
Ce jeu de baston au nom plus qu'original (nous n'avons pas droit au classique "Super Mega Street Tournament Mortal Fighter 412' Turbo X Alpha Beta") cache une création de 24 mégas dans laquelle 8 persos au total s'affronteront pour une raison plus que connue : une incontrôlable soif de vaincre. L'originalité de ce jeu résidera sans doute dans les diverses techniques de combat possibles comme, par exemple, le fait de pouvoir sauter à deux hauteurs différentes (un saut court et un autre long). La sortie de Keketsu Ichi Zoku est prévue pour le mois prochain.

LA COULEUR FINALE DE LA SATURN

Dans un précédent numéro de Megaforce, nous vous avions montré une photo de ce que serait la Saturn. Eh bien après une étude de marketing, Sega a décidé de changer la couleur de sa 32 bits, passant du gris métallisé au "gris mat" (métal fumé, en quelque sorte). La raison en serait principalement due au fait que la Saturn devra être en harmonie avec le matériel Hi-Fi, ou tout simplement avec l'intérieur des "chaumières" familiales en général. Voilà qui est un bon argument.

PUYO PUYO 2

MEGADRIVE / SEGA



Vous connaissez sans doute l'excellent jeu d'action-réflexion qu'est Puyo Puyo. Eh bien, c'est son deuxième épisode qui nous est annoncé cette fois. Dans Puyo Puyo 2, le principe de jeu sera le même que dans la précédente version, mis à part le fait que vous pourrez choisir votre perso parmi 32 possibles. Il s'ensuit inévitablement un accroissement du niveau de difficulté, ainsi que du plaisir qu'il devrait nous procurer. Puyo Puyo 2 est annoncé pour la fin de cette année.

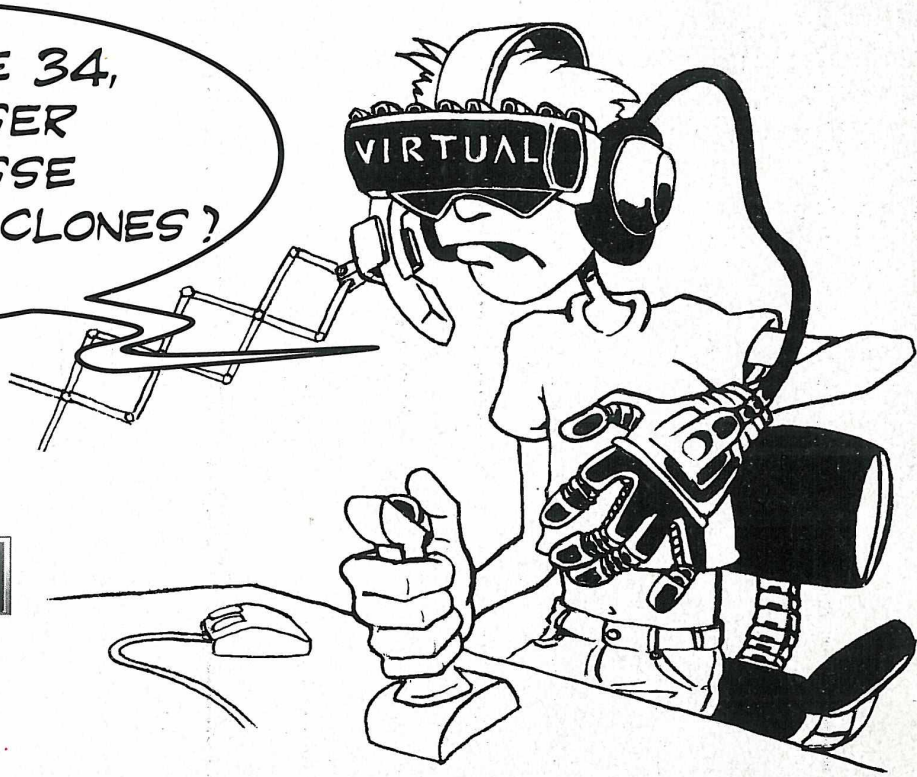
LE CSD-GM 1

AIWA

Décidément, Sega aime sortir des machines étranges. Après le Mega-PC (couplage d'un PC et d'une Megadrive) et le Multi-Mega (une MD et un Mega-CD en forme de portable), voici que nous arrive le CSD-GM 1, qui n'est rien d'autre qu'un poste Radio-K7-CD couplé avec un Mega-CD et une Megadrive 2. En fait, c'est le lecteur CD qui fera office de Mega-CD, la partie concernant la Megadrive se trouvant dans la partie inférieure du poste et étant de plus détachable du reste. Autant dire que l'idée est originale et très fonctionnelle en même temps. Les "mélomanes-joueurs" peuvent être comblés, car ce poste "Aiwa-Sega" est dispo à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

Des méga-contacts !

PASSÉ LE STAGE 34, FAUT-IL PASSER EN HYPER-VITESSE POUR ANÉANTIR LES CLONES ?



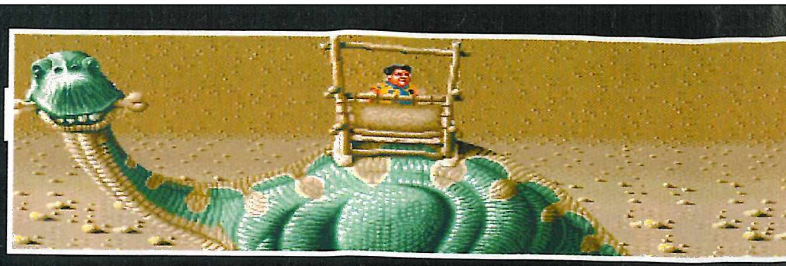
36 70 76 06

SUPERPHONE

Pour les appels 36 70, la taxation est de 8,76 F la connexion, puis 2,19 F la minute

LE TÉLÉPHONE OÙ L'ON PARLE À PLUSIEURS

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS



MIGHTY MAX

MEGADRIVE
OCEAN

Après avoir débarqué sur les rayons de jouets de nos supermarchés, les Mighty Max s'attaquent à nos Megadrives. Laissons-nous faire... Tiré d'un dessin animé américain aussi apprécié que les Simpson's ou qu'Itchy & Scratchy, voici un jeu de plates-formes qui va vous permettre de jouer à deux en même temps grâce à un écran séparé. Trois personnages au choix, 2 niveaux de difficulté et même des "passwords", seront au programme. Equipé d'un pistolet lance-boulettes, vous devrez dégommer des tonnes de monstres et visiter des lieux aussi divers que dangereux, comme les volcans ou l'espace. Sautez dans vos baskets et essayez de rebondir aussi haut que les Mighty Max !

THE FLINTSTONES

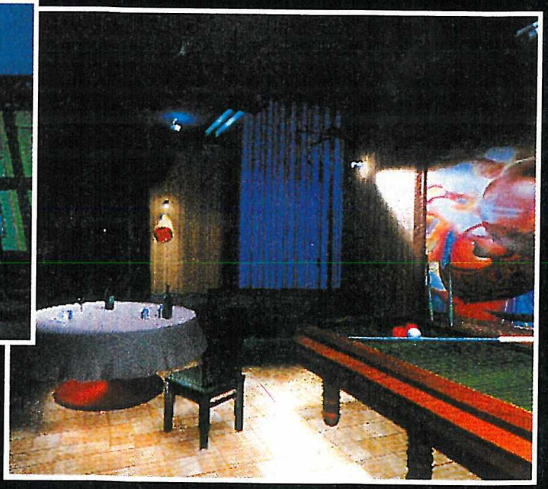
MEGADRIVE / OCEAN

Encore, me direz-vous ? Non, que nenni ! "The Flintstones" n'est ni le même jeu, ni la suite de "The Flintstones" testé dans le numéro 19 de Mega Force. Il s'agit en fait du jeu tiré du film du même nom. Vous suivez ? Le film, sorti il y a deux mois environ, mettait en scène les déboires de Fred Flintstones - "Pierre à feu", un homme des cavernes à l'envergure impressionnante mais au cerveau "minusculaire" ! Dans le jeu, vous incarnez le brave Fred et vous allez retrouver tous les ingrédients du film, les acteurs et même les paysages. Regardez ces quelques photos et voyez la ressemblance. The Flintstones est un jeu de plates-formes pour 1 joueur qui vous fera décoller de joie, YABA DABA DOU!

YUMEMIKATA STORY

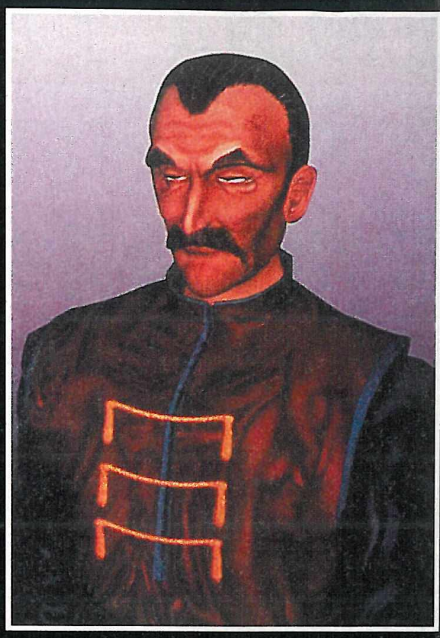
SATURN / SEGA

Un jeu d'aventure sur CD-Rom, en 3D et de qualité PC, c'est ce que nous propose Sega sur sa Saturn. Au passage, sachez que ce jeu a déjà été développé sur Mega-CD l'année dernière et que la version Saturn ne sera qu'un "remake"... en beaucoup mieux (c'est peu dire). Bien entendu, comme tout jeu d'aventure, le déroulement du scénario variera selon les actions qu'effectuera le joueur. Ainsi, en rejouant différemment, vous pourrez redécouvrir, pour ainsi dire, le jeu. Scènes en cinéma virtuel, en polygones, tout cela sera présent. Bonne éclate en perspective !



• EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

VIRTUA FIGHTER 2



ARCADE / SEGA

Une fois n'est pas coutume, permettez-nous de vous parler de jeu d'arcade. Il s'agit, pour cette fois, de Virtua Fighter 2, la suite tant attendue des "arcadophiles" de Virtua Fighter. Ayant pu obtenir des illustrations de ce à quoi ressemblerait ce deuxième épisode, nous n'avons pas résisté à l'occasion de vous faire partager ce plaisir. Cette nouvelle mouture, qui ne devrait pas apporter de grands changements au point de vue principe de jeu et coups spéciaux, serait néanmoins beaucoup plus belle et plus proche de ce que seront les jeux de la prochaine génération. Bien entendu, les photos ici présentées ne sont pas les photos du jeu, mais plutôt un avant-goût graphique de la version définitive. Patience donc, nous vous tiendrons au courant...

CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

16 BITS

Précise au 1/16e de seconde

270°

Boutons de tir rotatifs

N°1 Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

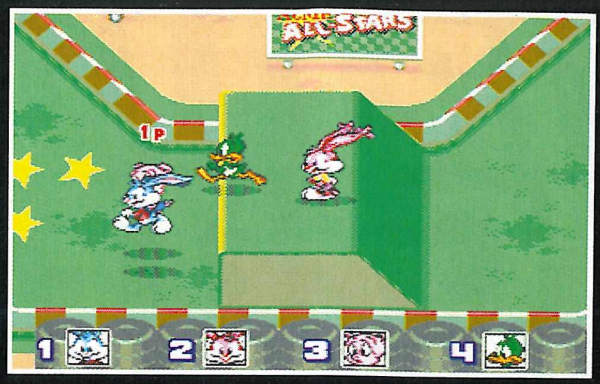
*Manette d'arcade PROGRAMMABLE
*4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde
*Tir Turbo indexable à 3 positions

CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

QuickShot

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

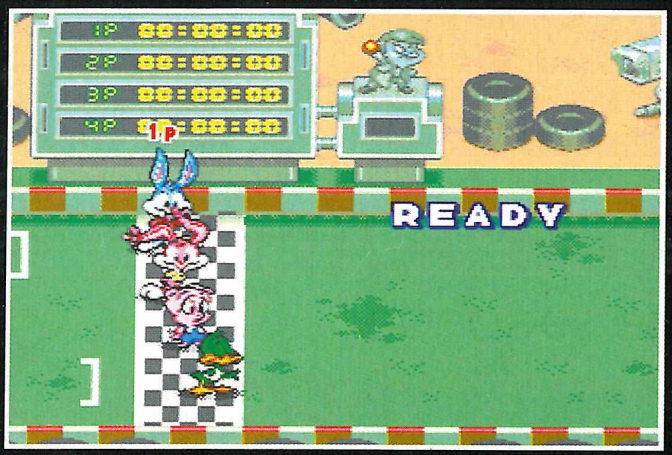
JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROP



TINY TOON AD

PREVIEW MEGADRIVE

ACME ALL



Babs : "Hey Buster, tu as entendu la nouvelle ?". Buster : "Non Babs, c'est quoi ?". Babs : "L'école organise un tournoi de football et de basket-ball pour savoir quelle est la meilleure équipe de toute la région !". Buster : "Ouais, génial, allons demander à Hamton et à Plucky de faire partie de notre équipe...". Plucky : "Merci de penser à nous, Buster". Buster : "No problemo, Plucky. Rejoignez-nous au stade pour le premier match de basket. À tout de suite..."

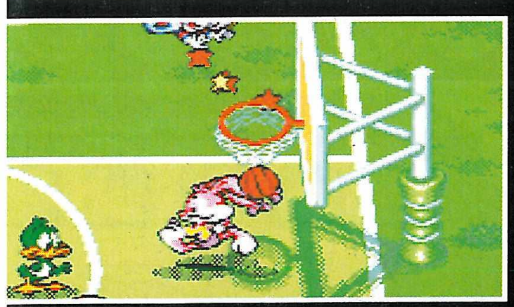
LES BÉBÉS TOON SE DÉFOULENT...

J'y crois pas ! Si, si, c'est possible... Vous allez retrouver 12 personnages, Buster et Babs Bunny, Hamton, Plucky Duck, Furrball, Fifi, Montana Max, Calamity Coyote, Little Beeper, Elmyra, Dizzy Devil, Shirley, et pouvoir participer à 5 épreuves sportives : du football à 4, du basket à 3, du bowling, de la course à pied avec obstacles, et aussi ce que l'on appelle plus communément "prend ma massue sur la tronche et tais-toi"... Et on peut y jouer à deux ? J'y crois pas ! Si, si, c'est possible...

VENTURES STARS

ET ILS SE FENDENT LA POIRE !

J'y crois pas ! Si, si, c'est possible... Le match de foot va commencer mais avant, il faut choisir les joueurs de son équipe et les placer comme il se doit. Buster et Bunny seront les ailiers (les lapins, ça court vite), à la place du stoppeur nous allons mettre Dizzy Devil (il est assez gros et costaud pour arrêter un régiment à lui tout seul) et enfin, dans les buts, je verrais bien un gars souple et rapide comme, par exemple, Little Deeper. Attention, le coup d'envoi va être sifflé. Voilà, c'est fait... Buster passe à Bunny qui se précipite vers le but adverse, puis enclenche le turbo et déclenche un tir lointain. Le gardien en est assommé et reste allongé. Dizzy Devil se met alors en tornade, balaye le dernier défenseur et catapulte la balle en direction des buts. Nooonnn ! Le ballon rencontre le poteau et voilà l'équipe adverse en contre-attaque. J'y crois pas ! Si, si, c'est possible... Et l'on ne parle pas des têtes plongeantes et des reprises de volée avec les oreilles ! Au basket, ce n'est pas triste non plus, car qui aurait imaginé qu'un canard puisse réaliser un smash accroché au panier ?



ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBLITÉ NOV./DÉC.. 1994

TÉLEX...TÉLEX..

DU CÔTÉ DE LA SATURN...

Cette fois, c'est parti, la Saturn arrive avec une floppée de jeux tous plus beaux les uns que les autres. Ainsi, sans parler des évidents Virtua Fighter, vous allez pouvoir vous délecter de Daytona USA, une course à la Ridge Racer mais en plus fabuleuse, ou encore à des jeux d'aventure comme Rampo de Sega.

DU CÔTÉ DE LA SATURN, 2

Vous connaissez Ecco The Dolphin, ce magnifique jeu dans lequel vous incarnez un dauphin... Eh bien au Tokyo Toy Show, Sega a présenté la version Saturn de ce jeu. Ainsi, celui-ci devrait être disponible en même temps que la sortie de la nouvelle console Sega.

DU CÔTÉ DE LA SATURN, 3

La bataille des consoles 32 bits nipponnes démarre et pourtant, les éditeurs semblent peu enclins à ne développer que sur une seule. Ainsi, Capcom et Konami préparent d'ores et déjà des jeux pour la Saturn et pour la PSX de Sony, sans oublier la BA-X de Bandai.

DU CÔTÉ DE LA SATURN, 4

Dans ce télex, je m'en vais vous présenter les divers jeux qui verront le jour sur la Saturn. En premier lieu, voyons donc Clock Work Knight. Ce jeu au nom peu évocateur sera un jeu d'action / plates-formes, dans lequel vous incarnerez un chevalier tout d'or vêtu, et en images de synthèse animées.

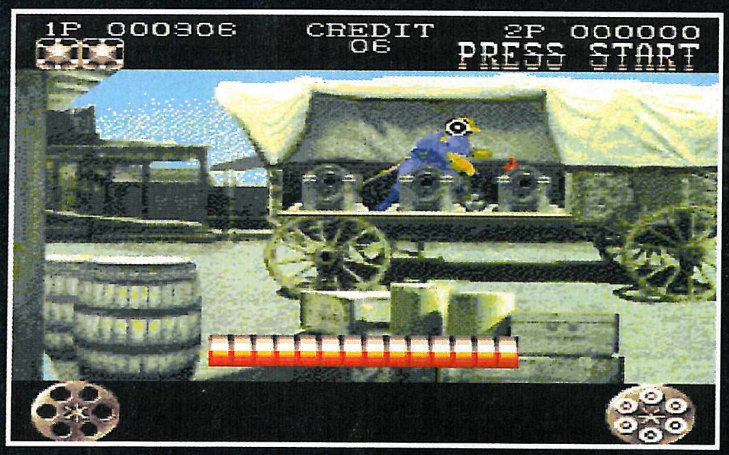
INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

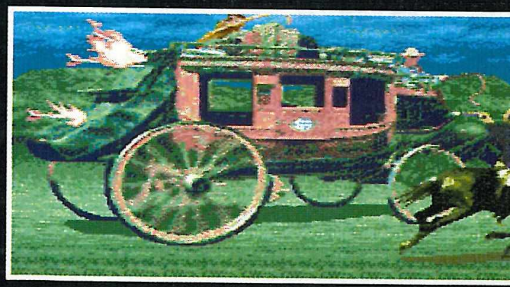
JAPAN • US

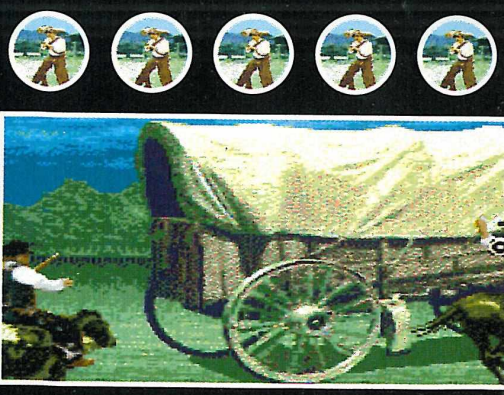
LETHAL ENFO

PREVIEW MEGADRIVE

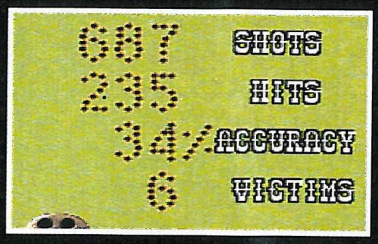
Hey toi, t'es prêt pour un nouveau défi ? Ouais, toi là ! Tu te crois peut-être un rapide de la gâchette mais je suis sûr que tu ne restes pas 2 heures en vie en travaillant avec moi. Je suis shérif, je viens de perdre mon adjoint et j'en cherche un autre. T'es de l'affaire ? Tiens, prends cette étoile, accroche-la toi ici, elle te sauvera peut-être une fois la vie mais pas deux, alors reste sur tes gardes. Nous sommes en 1873 mon gars, et les rues sont infestées de vermines qui n'attendent qu'une seule chose, que tu leur tournes le dos pour ouvrir le feu. Les traîtres, ils vont même jusqu'à prendre des otages. Bon, vaut mieux éviter de tuer les innocents mais ne réfléchit pas trop : tire et le vent fera le reste...







JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROP



JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

ORCERS 2

SHÉRIF ! MAIS POUR COMBIEN DE TEMPS ?

C'est ton premier jour en tant que shérif, et les embrouilles commencent déjà avec l'attaque de la banque centrale. T'as du bol, toi ! Les bandits sont à l'intérieur et ont pris des otages. Qu'est-ce que tu fais ? Tu tires sur les otages ? Non, on n'est pas au cinéma. Ici, on élimine les ordures d'une seule balle entre les yeux. Le travail est clair et net. En plus, mieux vaut viser juste car le barillet se vide très vite et tu peux te prendre une bastos avant même de pouvoir recharger...

UN PRINCIPE IDENTIQUE À LA PREMIERE VERSION

Certains bandits peuvent laisser des armes derrière eux, prends-les, ça sera toujours ça de plus. On sera peut-être obligé de les poursuivre en dehors de la ville et là, on risque de rencontrer énormément de résistance. Au fait, tu mesures combien ? C'est juste pour préparer un cercueil à ta taille... Faisons vite, car un messager vient d'arriver pour nous prévenir de l'attaque de la diligence. Ensuite, ce soir, on s'entraînera au tir sur des bouteilles. C'est un très bon moyen pour se divertir !
Lethal Enforcers 2 est un jeu de tir de 16 Mb pour 1 ou 2 joueurs. Il comprend 7 niveaux et vous pouvez utiliser aussi bien des manettes que les deux pistolets Konami (le bleu pour les garçons et le rose pour les filles).

ÉDITEUR : KONAMI
DISPO. : NOV. 94

TÉLEX...TÉLEX..

UN AUTRE "STAR WARS ARCADE" ?

Dans le genre Star Wars, Sega nous prépare Deadlus qui, comme son homologue, sera un jeu de tir sur Saturn. Deadlus devrait être un jeu tirant pleinement avantage des capacités sonores de la Saturn, à savoir un son réparti sur 32 canaux sonores. La bave m'en dégouline...

LES JEUX D'ACTION SUR LA SATURN

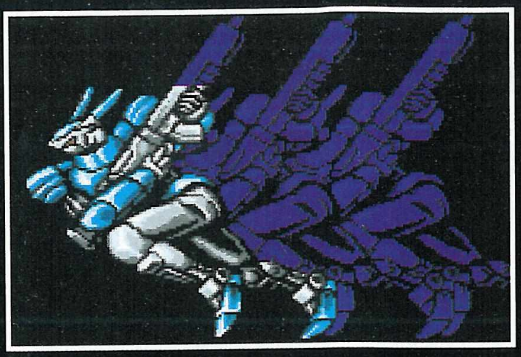
Des jeux d'action, il y en aura évidemment sur la Saturn, à commencer par Ninja Ex. Comme toujours, les images de synthèse seront présentes, comme si Sega voulait absolument nous en mettre plein la vue. De ce fait, Ninja Ex n'utilisera pas moins de 16 millions de couleurs. Le principe du jeu serait le même que les Shinobi, que vous devez connaître à fond (me tromperais-je ?...).

LES FUTURES CONCURRENTES DE LA SATURN ?

C'est au Toy Show de Tokyo que les futures concurrentes de la Saturn ont été présentées. Ainsi en est-il de la "Play Station X" de Sony, de la "FX" de Nec (32 bits), de la "BA-X" de Bandai ou encore de la "Neo Geo CD", une machine du même gabarit que la Neo Geo mais avec un port CD à la place du port cartouche. Toutes ces machines sont prévues pour la fin de l'année et plus précisément au mois de novembre 1994. Qui sortira vainqueur de ce grand match, telle est la question !..

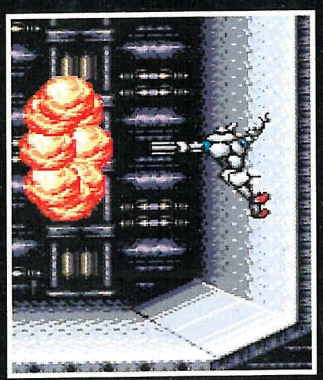
INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •



PROBOTE

PREVIEW MEGADRIVE



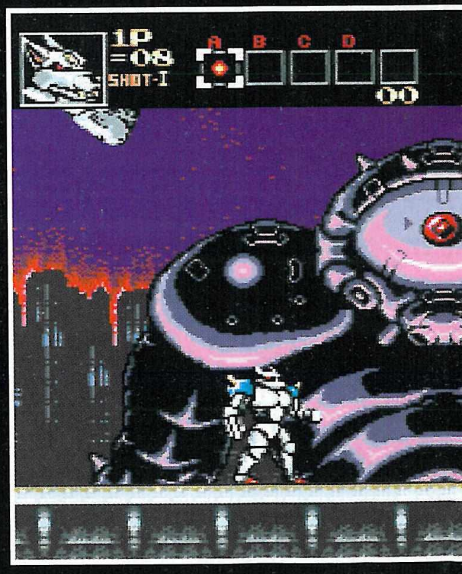
Enfin ! Les possesseurs de consoles Sega ont dû attendre, mais leur patience va être récompensée : Probotector va très prochainement sortir sur Megadrive, et nous nous en réjouissons. Vous, passionnés de jeux vidéo, devez les connaître : agents spéciaux surentraînés, les Probotectors sont au nombre de 4. Vous pouvez choisir entre un mutant mi-homme mi-loup, une amazone et deux androïdes. Chacun d'eux dispose d'armes spécifiques pour leur permettre de remplir les différentes missions qui vont leur être attribuées.

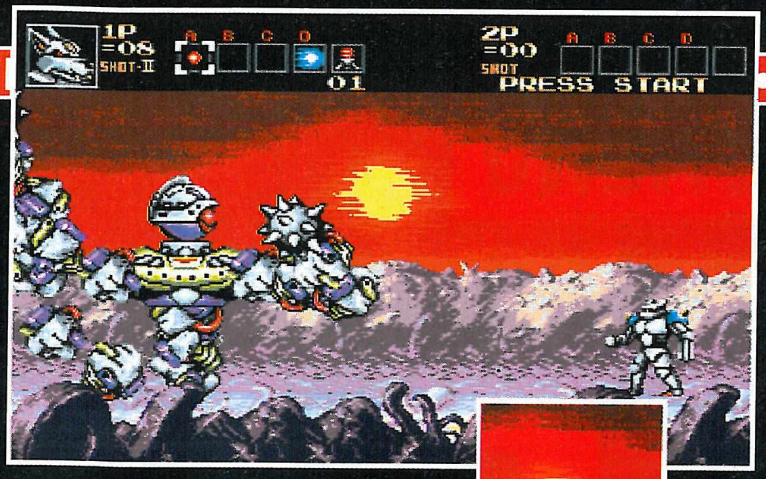
UNE HISTOIRE MOUVEMENTÉE

Depuis 5 ans, la Terre est en paix. Dévastée, elle ressemble plutôt aux décors de Blade Runner qu'à la petite planète bleue que nous connaissons. Poussés par leur soif de vengeance, les Aliens et les Cyborgs viennent de nouveau troubler la tranquillité des Probotectors dans leur repos bien mérité. Leur plan est simple : anniHiler la Terre et ses occupants. Pour cela, ils ont infiltré le système de défense de la planète et l'ont rendu inefficace. Votre premier objectif : détruire les Aliens qui envahissent la ville...

DES NIVEAUX FOUS, FOUS, FOUS...

À travers 9 niveaux, vous devrez éliminer bon nombre de Boss, tous plus impressionnants les uns que les autres. L'un des atouts du jeu, ce sont les sprites. Ceux des personnages que vous contrôlez n'ont vraiment rien d'extraordinaire, mais alors, ceux des

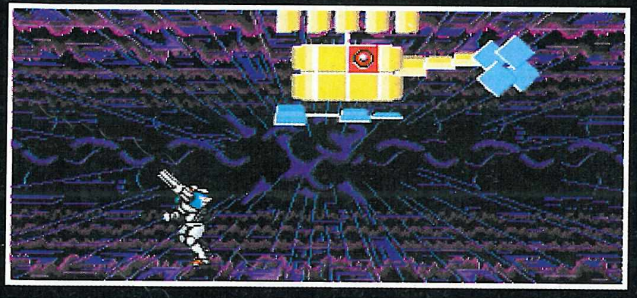


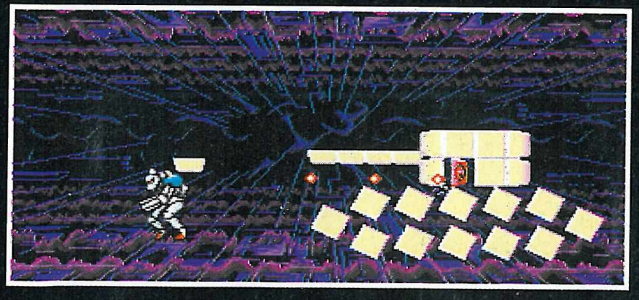


CTOR

monstres... Ils sont d'une taille inouïe, et d'une imagination en matière de combat qui dépasse l'entendement. Vous vous en rendrez vite compte, d'autant qu'ils sont hyper nombreux. Si Probotector est un jeu 100% action (garantie à vie), il ne faut pas en oublier les qualités graphiques. Je vous ai déjà parlé des sprites, mais les décors n'ont rien à leur envier. Vous allez traverser bien des mondes différents : décharges, jungle, chutes d'eau, usines... Bref, le voyage est assuré, dans des paysages qui sont (à une ou deux exceptions près) très bien réalisés : scènes en relief, simulation de réalité virtuelle... C'est fou, non ?

ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 94





TÉLEX...TÉLEX..

DANZER DRAGON

Un jeu de tir dans lequel vous incarnerez un héros des temps fantastiques chevauchant un dragon mythologique, tel sera Danzer Dragon, un futur jeu Saturn. Les textures utilisées vous subjugueront sans aucun doute. Bien entendu, ce jeu de tir sera un jeu en 3D et en fractales de la mort. Patience, il arrive...

R.P.G. POUR LA SATURN

Les jeux de rôle auront également leur place dans la logithèque Saturn. Ainsi vous aurez droit, ami fervent adorateur des consoles Sega, à Blue Seed. Dans ce dernier, vous incarnerez une jeune fille qui devra se battre contre le Mal. Classique mais efficace.

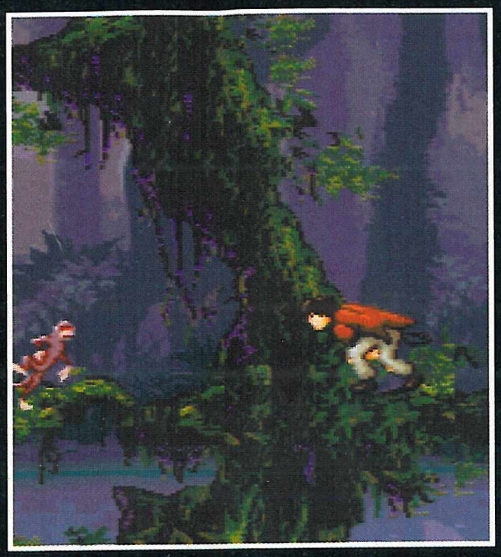
VIVE LE FOOT SUR LA SATURN !

Le foot sur Saturn sera à l'honneur toujours grâce à Sega, car Sega, c'est plus fort que toi. Ainsi, le prochain jeu prévu sur cette machine de la mort sera "Victory Goal". Tout le jeu sera basé sur un système de polygones, allié à des images de synthèse. Le thème du jeu : le championnat nippon, la "J League".

SIM CITY 2000 SUR SATURN ?

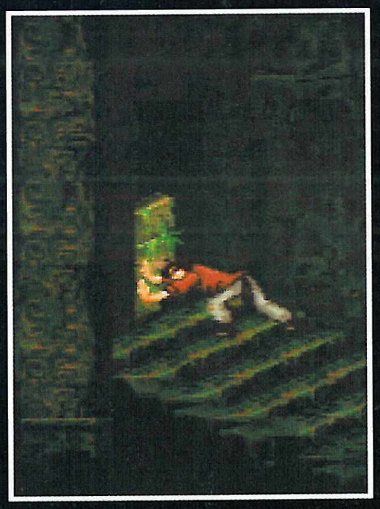
Ce sont effectivement les bruits qui courent dans le monde de la presse japonaise... Ce jeu de stratégie hyper connu dans le monde micro, et plus particulièrement sur Macintosh, serait en cours de réalisation sur la future 32 bits de Sega. Dans l'attente de plus amples informations...

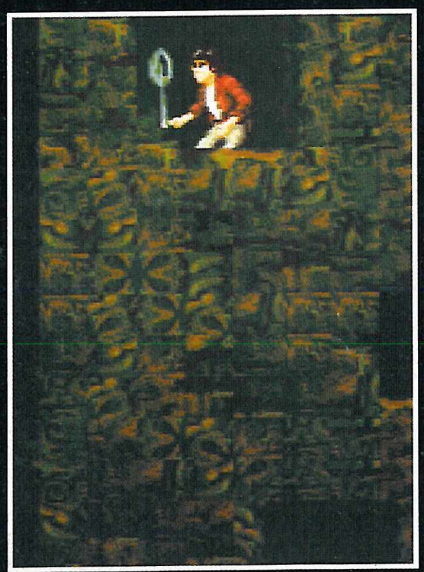
JAPAN •



PITF

PREVIEW MEGADRIVE / MEGA-CD





Les plus anciens d'entre vous et les fans de l'Atari 2600 se souviendront de lui : Pitfall. En 1982, à sa naissance, il constituait le premier jeu d'aventure d'un genre nouveau. Depuis, des centaines de jeux s'en sont inspirés. Ce fut un véritable succès : 7 millions d'exemplaires furent vendus, et Pitfall devint une référence. Conscient que ce titre manquait sur nos consoles,

ALL

Activision a décidé de lui faire un "lifting" pour permettre à tous de découvrir cette aventure.

AU CŒUR DE LA JUNGLE MAYA...

Cette aventure vous emmènera au beau milieu d'une jungle hostile en Amérique du Sud, chez les Mayas. Vous allez devoir traverser bien des épreuves pour parvenir à vos fins. Des sables mouvants, des singes, des squelettes, des mayas, viendront perturber votre progression. Mais le personnage que vous dirigez est bien équipé, et peut les envoyer voir ailleurs ; il dispose, pour se défendre, d'un fouet, d'un lance-pierres, et d'un boomerang qui, bien utilisés, font des ravages.

TIRÉ DE L'EXPÉRIENCE DES "CARTOONS"...

Pitfall a largement bénéficié de la technique des dessins animés. Pour ce jeu, c'est Kroyer Films qui a apporté sa contribution. Pitfall est né en même temps qu'Indiana Jones, et a été largement inspiré du genre "aventurier courageux avec fouet". C'est pourquoi ce jeu se déroule dans un tel décor. Au cours de 12 niveaux, vous traverserez la jungle, en sautant d'arbre en arbre, de liane en liane ; vous visiterez également des mines désaffectées dans lesquelles un petit chariot sur rails vous attendra, ainsi que des chutes d'eau,... Les niveaux, qui semblent vastes, sont truffés de passages secrets. Mais pour en savoir plus, il vous faudra attendre le Zapping qui viendra tout prochainement.

ÉDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 94

TÉLEX...TÉLEX..

QU'EN EST-IL DE LA "LASER ACTIVE" ?

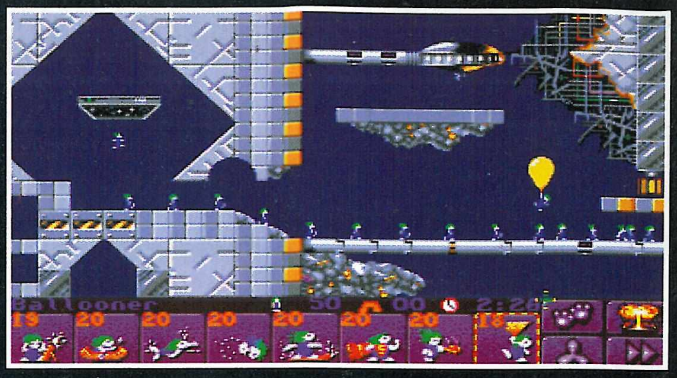
Vous vous souvenez peut-être de la Laser Active, cette machine Pioneer sur laquelle on peut jouer à des jeux Sega en CDV... au Japon ! Aux dernières nouvelles, près de 30 jeux seraient disponibles, et après Pyramid Patrol (jeu de tir en 3D utilisant des graphismes bétons), on y trouve également "Hyperion",un autre jeu de tir édité par Taito. Dommage que la Laser Active soit si chère et que Pioneer ne se "bouge" pas pour la distribuer en Europe...

ENCORE DES CHIFFRES...

À l'heure actuelle, Sega possède une logithèque de 476 jeux Megadrive et Mega-CD (tous titres cumulés). Dans cette logithèque, il y a 32% de jeux d'action, 16% de Shoot'em Up, 14% de jeux de sport, 12% de jeux de simulation, 9% de jeux de rôle, 5% de jeux de course, 5% de jeux d'aventure, 3% de puzzles (genre Puyo Puyo ou Columns), 3% de jeux de société et 2% de jeux inclassables dans un genre particulier. En comparaison, Nintendo, sur 704 jeux Super Famicom diffusés, possède 29% de jeux d'action, 18% de jeux de sport, 14% de jeux de rôle, 12% de simulations, 10% de jeux de société, 6% de Shot'em Up, 5% de jeux de course, 4% de puzzles (genre Tetris) et 2% de jeux inclassables. Nous pouvons remarquer que Sega et Nintendo sortent beaucoup de jeux d'action et de sport, mais que pour le reste, les genres divergent. En effet, si Sega promeut les jeux de tir, Nintendo, lui, sort beaucoup de jeux de rôle. Sans doute un critère déterminant pour le choix de la machine...

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

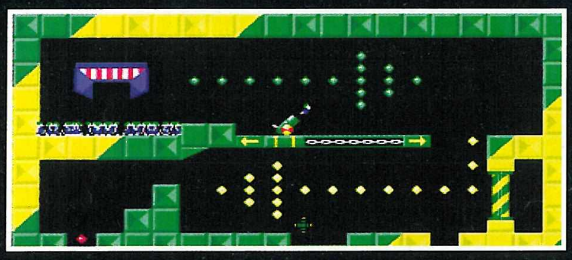
JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • J



LEMMINGS 2

PREVIEW MEGADRIVE

Depuis des générations et des générations, les Lemmings vivent très heureux. Quand ils s'installèrent sur ce continent, ils se séparèrent en 12 tribus, emportant chacune un morceau du talisman. Les Lemmings eurent beaucoup de prospérité et ne cessèrent de croître. Cependant, le talisman les prévint d'une prophétie selon laquelle ils seraient bientôt tous ensevelis. Depuis plusieurs mois, déjà, ils travaillent à la construction d'un navire pouvant accueillir toutes les tribus. C'est, en quelque sorte, "l'Arche des Lemmings". Maintenant, il ne reste plus qu'à procéder à l'évacuation générale ! Grâce à la réunion des 12 morceaux du talisman, le navire pourra partir vers de nouvelles terres, fertiles et accueillantes... Si vous avez déjà pu les sauver une fois, vous réussirez sûrement cette fois encore. C'est la prophétie qui le dit !

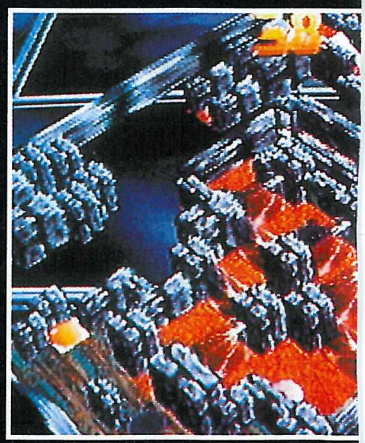


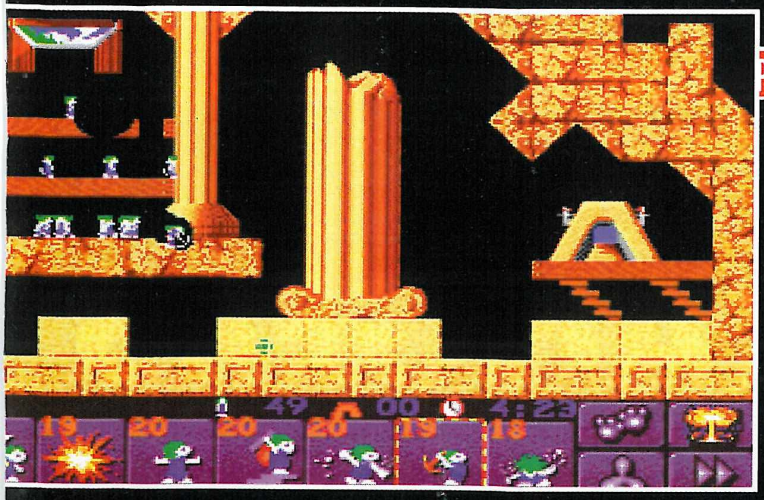
UN PRINCIPE DE JEU IDENTIQUE

Pour chaque niveau, vous devez escorter un certain nombre de Lemmings vers un endroit sûr, en un temps donné et avec le minimum de pertes. Ils marchent toujours droit devant eux et font demi tour s'ils rencontrent un obstacle. En revanche, s'il y a un précipice, ils s'y jetteront tous sans broncher, sauf à l'arrivée lorsqu'ils s'écraseront dans d'horribles souffrances. C'est donc à vous de leur donner des ordres. Ils savent réaliser au maximum 8 types d'action et pour chaque action, vous ne pouvez donner qu'un nombre d'ordres limité ! Le jeu possède des mots de passe, un camp

TAM

SATURN / TENGEN





d'entraînement, mais ne permet pas de jouer à deux. Sauvez les Lemmings !

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ : N.C.

A

Tama est l'un des jeux qui sortira en même temps que la Saturn, à savoir en novembre, et développé par Tengen. Le principe du jeu ressemble fortement à un vieux jeu micro du nom de Marble Madness : vous dirigerez de ce fait une boule que vous devrez déplacer à travers des dédales de couloirs jusqu'à la sortie et ce, en évitant de vous faire dégommer par les nombreux pièges et ennemis agressifs présents dans chaque stage. Cependant, contrairement à Marble Madness, ce n'est pas la boule que vous dirigerez mais plutôt le plateau sur lequel celle-ci gravitera. Il vous faudra donc faire pencher ledit plateau de telle sorte que la boule se dirige dans la direction souhaitée. Voilà, vous savez tout si ce n'est que le jeu sera sur CD-Rom.

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

J'AI HONTE
car je ne sais pas danser !
36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart !
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Es-tu prêt pour ta *première* fois ?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles !
36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 07

BOXPHONE
NOUVEAU
Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au
36 68 21 41

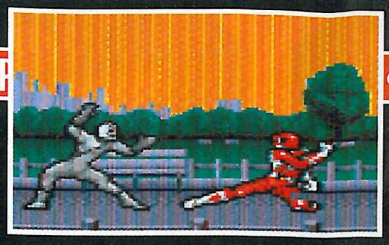
Sur le 36 15 *CANAL 21*
"GAGNEZ"
des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ?
36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101



POWER RANGERS

PREVIEW GAME GEAR

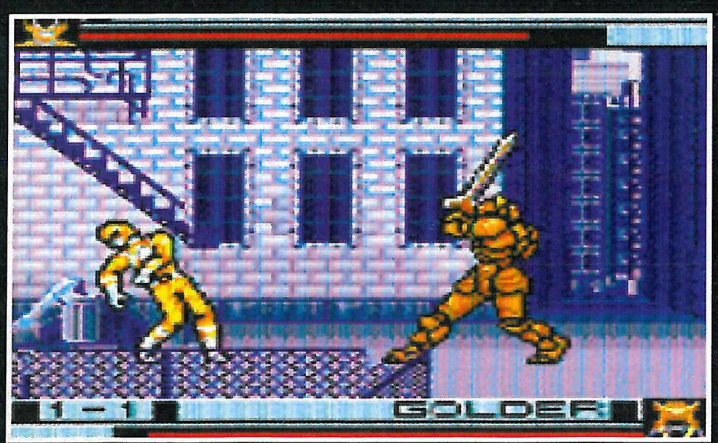
Rangers ? Il s'agit de jeunes étudiants, comme vous, choisis par un dénommé Zordon et dont la mission est de défendre la Terre contre les agissements malveillants de Rita Repulsa (la dirlo de l'école) et ses monstres (les profs).

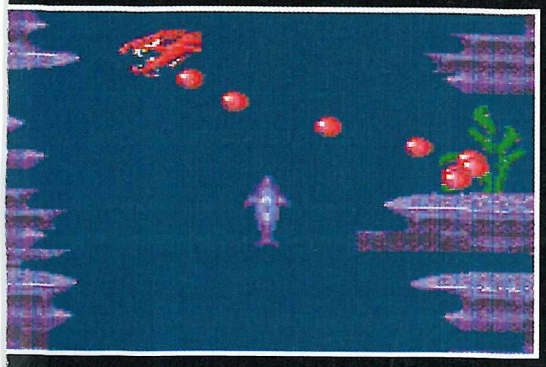
Le club Dorothée sur votre Game Gear... Enfin, presque ! Voici Power Rangers, tout droit tiré du dessin animé. C'est un jeu de baston, pour 1 ou 2 joueurs simultanément grâce au "Game Link". Mais qui sont les Power

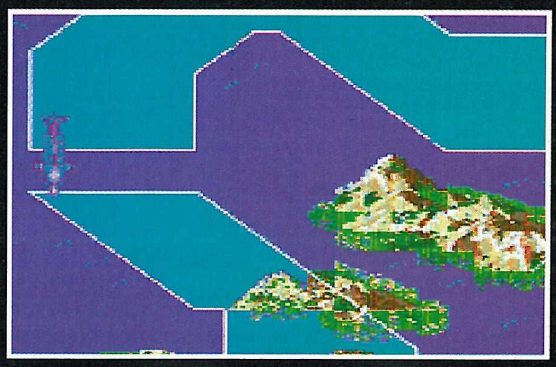
DES ÉTUDIANTS DANS DES MEGAZORDS

Vous voici déguisé en super guerrier et autant dire que vos pieds et poings ont beaucoup à faire car les ennemis se jettent sur vous comme des puces. Maintenant, sautez dans votre Megazord pour affronter d'autres giga robots dans des duels sauvages à l'épée, et partez à la recherche de Rita. Vos périples vous emmèneront dans différents endroits, dans des entrepôts, dans la forêt, dans les rues de Los Angeles et d'ailleurs.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 94







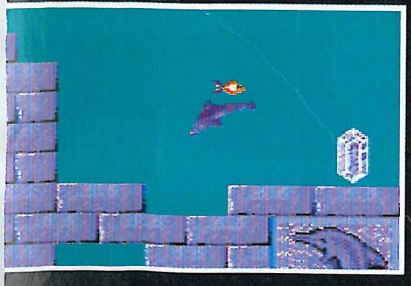
ECCO THE DOLPHIN 2

PREVIEW GAME GEAR

Après le vif succès obtenu par Ecco, il fallait bien s'attendre à le retrouver tôt ou tard ! Voilà un an de passé et l'on retrouve notre dauphin préféré pour de nouvelles aventures sous-marines à travers 25 niveaux remplis de poissons, d'algues et aussi des fameux cristaux. Victorieux de la terrible reine Vortex, Ecco a pu retourner à terre et retrouver tous ses amis. Plouf ! Malheureusement, la sale bête l'a suivi et rêve de vengeance...

ON PREND LES MEMES ET ON RECOMMENCE

Ecco the Dolphin 2 suit exactement le même principe que la première version, avec toutefois quelques modifications qui vous seront révélées dans le prochain Zapping. Vous retrouverez les mêmes commandes, la nage, l'accélération, le sonar, ainsi que des options identiques comme, par exemple, les cristaux ou les coquillages qui vous donnent de l'oxygène. Ce jeu de plates-formes aura aussi des mots de passe. Plouf...



ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 94

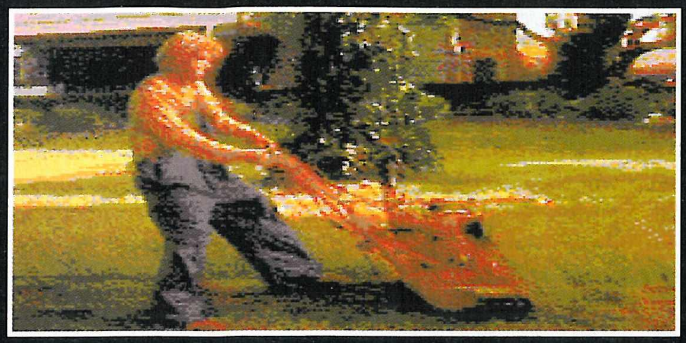
TÉLEX...TÉLEX..

LA REPRODUCTION DES PARCS À THEME

Les parcs à thème sont des choses bizarres, mais qui se reproduisent à une vitesse impressionnante. Ainsi, à travers le monde, on peut voir se construire de plus en plus de ces endroits bourrés d'attractions "hi-tech". À l'heure actuelle, il existe au Japon 5 parcs à thème, dont trois Sega, un Namco et un Taito, et une dizaine aux States, dont la majorité sont des parcs Sega. Dans chacun de ces parcs, vous pouvez vous éclater avec des jeux en virtuel et autres jeux classés sous le label "jeu du futur". Une seule ombre au tableau : il n'existe aucun parc de ce genre en Europe. Un vide qui devrait cependant être vite comblé, selon les dirigeants de Sega. Chouette, alors !

BIENTOT EN FRANCE, ARCADE TOUJOURS

L'AM Department de Sega (le Département qui se préoccupe des machines d'arcade) est très actif en ce moment. Après les Virtua Racing, Virtua Fighters et Daytona USA sur bornes d'arcade, voici que nous est annoncé Virtua Cops, un jeu de tir en virtuel reprenant un système de jeu similaire à celui des Lethal Enforcers (1 & 2) de Konami. De plus, Virtua Cops devrait normalement débouler dans les salles d'arcade française avant la fin de l'année. C'est bon à savoir, non ?



LE COBAYE

PREVIEW MEGADRIVE

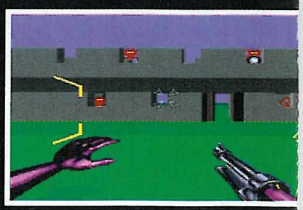
Le Docteur Angelo, spécialiste en réalité virtuelle, travaille sur une expérience des plus intéressantes. Il est persuadé que, grâce à cette technique, il peut accroître l'intelligence. Après des expériences sur des animaux, il se rend vite compte que le laboratoire qui l'emploie veut utiliser cette découverte à des fins militaires. Il décide alors de continuer son expérience en secret, et sur un être humain. Il choisit pour cela Jobe, surnommé le "tondeur de pelouse", car il n'y a que ça qu'il arrive à faire à peu près. Ses tests réussissent au mieux, et Jobe devient l'un des hommes les plus intelligents de la planète. Mais les effets secondaires sont beaucoup moins cools. Jobe se dématérialise, pour devenir un être virtuel, et infiltre les réseaux informatiques mondiaux. Objectif : dominer le monde.

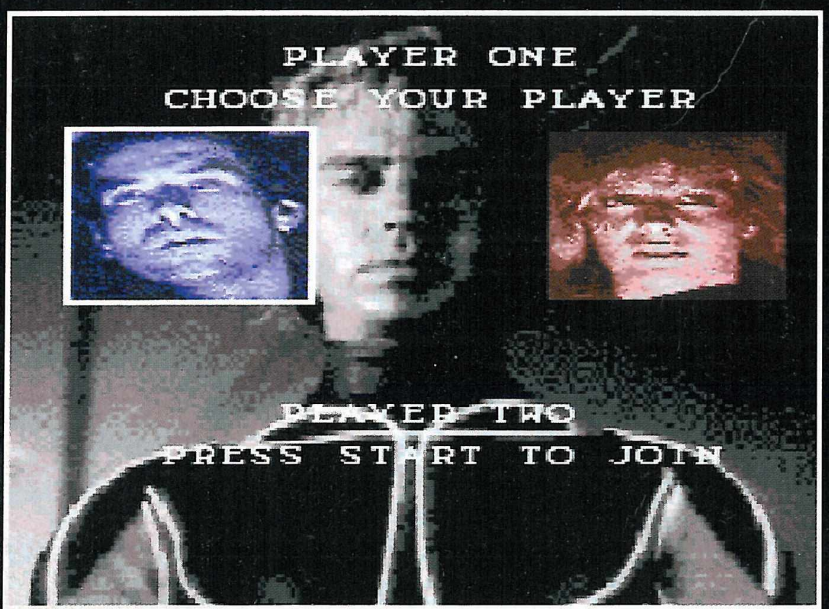
LA BATAILLE VIRTUELLE

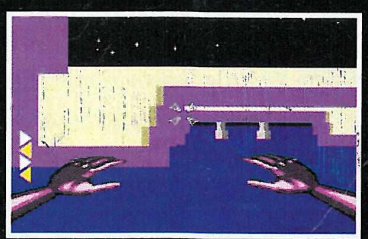
Le Cobaye est un jeu d'action dans lequel vous aurez à vous diriger dans des décors virtuels, espacés de scènes d'action / plates-formes. Vous incarnerez Angelo ou Carla, sa coéquipière, qui se dématérialisent à leur tour, pour partir à la recherche de Jobe. Attention les yeux !

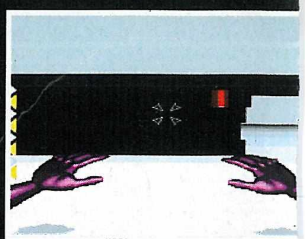
LAURENT

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 94



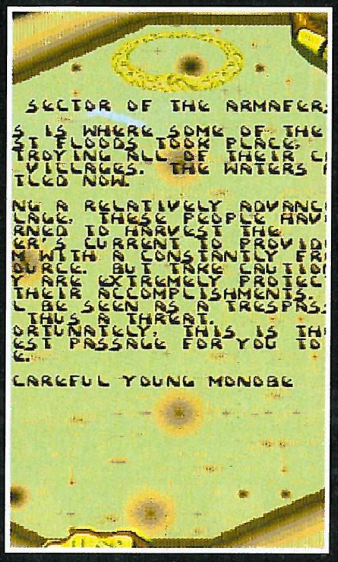






GENERATIONS LOST

PREVIEW MEGADRIVE



Planète Aspadia. Le jeune Monobe est convoqué par Geezer, le sage le plus influent du peuple local. Inquiet, le jeune homme va le retrouver en pleine nuit dans la forêt. Geezer le fait asseoir, et commence à lui raconter l'histoire de son peuple, et la raison pour laquelle il l'a convoqué. Monobe apprend ainsi qu'il est le seul descendant des Keptan, et donc leader naturel du peuple d'Aspadia. Il lui explique également que depuis quelques temps la planète est la scène de phénomènes étranges. Et c'est à lui, Monobe, de partir à la recherche des personnes qui en sont la cause. Avec sa combinaison et sa carte fournie par Geezer, il commence alors sa mission.

X-MEN, FLASHBACK...

Generations Lost est un jeu d'action à mi-chemin entre les graphismes des X-Men et l'ambiance de Flashback. Vous devrez parcourir des cités perdues dans la jungle, où vous rencontrerez des personnes qui pourront vous aider dans votre enquête. Utilisez à fond la combinaison que vous a fourni Geezer : elle contient des armes qui peuvent également vous servir à franchir des obstacles. Mais elle ne pourra pas vous aider dans tous les cas, et vous devrez alors faire appel à votre matière grise.

LAURENT

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 94

TÉLEX...TÉLEX..

COCA-COLA ET SEGA, UNE IDYLLE NAISSANTE

Sega est décidément très actif et tout autant "attractif". En effet, ne voilà-t-il pas qu'il vient de s'associer avec la fameuse marque de boisson gazeuse Coca-Cola. Cette association a donné naissance à plusieurs rejetons : d'abord, un jeu Game Gear du nom de Coca-Cola Kids, jeu qui devrait donner lieu à une version Megadrive et Mega-CD, pour le début de l'année prochaine. Ensuite, toujours en rapport avec la Game Gear, Sega vient de sortir au Japon une GG (justement) aux couleurs de Coca-Cola. Plus fort : ce "design" serait également prévu pour la Megadrive et le Mega-CD. Rappelons au passage qu'un jeu du nom de Mac Donald Land est sorti il y a de cela quelques mois sur Megadrive... Décidément, rien n'arrête Sega. En comparaison, Nintendo fait pâle figure.

DU NOUVEAU SUR 3DO

Dois-je le rappeler, la 3DO est l'une des consoles concurrentes de la future Saturn. Eh bien nous savions que c'est une 32 bits et qu'elle n'a pas, jusqu'ici, remporté un succès retentissant auprès des joueurs. Cela pourrait changer avec la 3DO Real de Panasonic. En effet, celle-ci sera une vraie 64 bits, rien de moins, et ce grâce au "M2 Accelerator", un processeur Motorola utilisé également par IBM sur ses Power PC. L'affichage polygonal passerait alors à plus de 100.000 polygones à la seconde ! Le M2 permettra ainsi à la console de Panasonic de se mettre au même niveau que l'Ultra 64 de Nintendo. La sortie de la 3DO Real est prévue au Japon pour le mois de juin 95. Un concurrent plus puissant pour la Saturn, apparemment. Il serait temps !

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

MORTAL KOMBAT 2

MASTER SYSTEM / ACCLAIM

Il manquait à la collection... Dans ce numéro, nous testons Mortal Kombat 2 sur Game Gear. Eh bien Acclaim nous annonce sa sortie prochaine sur notre bonne vieille console qu'est la Master System. Vous allez pouvoir en mettre plein la tête à Goro, et retrouver tous les personnages de ce jeu à succès : Scorpion, Sub Zero... Et bien sûr, tous les coups spéciaux ainsi que les Fatalités sont inclus. Faites chauffer les manettes, ça va saigner tout prochainement !

WOLVERINE

MEGADRIVE / ACCLAIM

Décidément, les "X-Men" inspirent les éditeurs. Acclaim s'y colle à nouveau pour relater les aventures de Wolverine, membre à part entière du groupe issu des "Comics" américains. Ce super-héros mutant, nommé Logan dans le civil, a un pouvoir gigantesque qui fait sa force. Il est conçu en adamantium, le métal le plus résistant de la planète, et s'auto-régénère après avoir été blessé. Tout ça nous promet un jeu 100% action, avec des graphismes dignes du grand Stan Lee.

NE RATEZ PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGA FORCE :

UN SUPER PORTE-CLEFS CADEAU VOUS Y ATTEND, MAIS SURPRISE !...

VOUS LE DÉCOUVRIREZ EN KIOSQUES OU CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX À PARTIR DU 2 NOVEMBRE PROCHAIN !

LES JEUX À VENIR

Tous les jeux présents dans cette liste nous ont été mentionnés par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive et les dates de sortie ne sont données qu'à titre indicatif car sujettes à modification.

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	OCTOBRE
DOUBLE DRAGON	TRADEWEST	07 OCTOBRE
ELITE	OCEAN	28 OCTOBRE
TROY AIKMAN	SONY	N.C.
SUPER OFF ROAD	SONY	N.C.
THE FLINTSTONES	OCEAN	04 NOVEMBRE
MIGHTY MAX	OCEAN	11 NOVEMBRE
PENAL COLONY	SONY	N.C.
PITFALL	ACTIVISION	NOVEMBRE
SPIDERMAN IN MAXIMUM CARNAGE	ACCLAIM	SEPTEMBRE
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	OCT./NOV.
VIRTUAL BART	ACCLAIM	OCTOBRE
MONSTER TRUCKS	ACCLAIM	OCTOBRE
PINKIE	SONY	N.C.
MICKEY MANIA	SONY	NOVEMBRE
ECCO THE DOLPHIN 2	SEGA	NOVEMBRE
SHINING FORCE 2	SEGA	NOVEMBRE
TAZMANIA 2	SEGA	OCTOBRE
ROCK' N' ROLL RACING	VIRGIN	DÉCEMBRE
DEMOLITION MAN	VIRGIN	NC
DRAGON	VIRGIN	NOVEMBRE
GOAL	VIRGIN	NOVEMBRE
SNOOKER	VIRGIN	NOVEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
LE ROI LION	VIRGIN	NOVEMBRE
LETHAL ENFORCER II	KONAMI	NOVEMBRE
SPARKSTER	KONAMI	OCTOBRE
ANIMANIACS	KONAMI	DÉCEMBRE
PROBOTECTOR	KONAMI	NOVEMBRE
TINY TOON ACME ALL STARS	KONAMI	NOVEMBRE
THEME PARK	E. ARTS	10 NOVEMBRE
SHAQ FU	E. ARTS	14 OCTOBRE
SYNDICATE	E. ARTS	17 OCTOBRE
FIFA II	E. ARTS	21 OCTOBRE
NBA SHOWTIME	E. ARTS	28 OCTOBRE
IMG TENNIS	E. ARTS	31 OCTOBRE
JOHN MADDEN FOOTBALL	E. ARTS	4 NOVEMBRE
RUGBY	E. ARTS	17 NOVEMBRE
BUBSY II	ACCOLADE	OCTOBRE
WOLVERINE	ACCLAIM	DÉCEMBRE

MEGA-CD

ANOTHER WORLD II	VIRGIN	N.C.
LETHAL ENFORCERS II	KONAMI	N.C.
LINKS	VIRGIN	NOVEMBRE
DEMOLITION MAN	VIRGIN	N.C.
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
DRAGON'S LAIR	SEGA	N.C.
HARRIER	DOMARK	ANNULÉ
SPACE ACE	SEGA	N.C.
MICKEY MANIA	SONY	NOVEMBRE
E.S.P.N. BASEBALL	SONY	NOVEMBRE
3 NINJAS GO TO JAPAN	SONY	NOVEMBRE
JOHNNY MNEMONIC	SONY	NOVEMBRE
FRANKENSTEIN	SONY	NOVEMBRE
NBA JAM	ACCLAIM	OCTOBRE

MASTER SYSTEM

BATTLEMANIAC	VIRGIN	N.C.
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LE ROI LION	VIRGIN	OCTOBRE
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	DÉCEMBRE

GAME GEAR

CAESAR PALACE	VIRGIN	N.C.
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	DOMARK	N.C.
THE HULK	US GOLD	N.C.
SHINING FORCE	SEGA	N.C.
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	N.C.
SPIDERMAN & X MEN	ACCLAIM	SEPTEMBRE

ACCROPAD

NOUVEAU : 3615 ALL GAMES*ACCROPAD

MORTAL KOMBAT 2 (MD) : 449 F seulement

MEGADRIVE

Mortal Kombat 2 :	**449 F**
Super Street Fighter :	**590 F**
Virtua Racing (Fr) :	549 F
Shining Force 2 :	449 F
Dragon Ball Z 2 :	**549 F**
Maximum Carnage :	499 F
Incredible Hulk :	399 F
Le Livre de la Jungle :	**399 F**
Rock'n'Roll Racing :	**449 F**
Dragon :	449 F
Pete Sampras :	449 F
Fifa Soccer :	369 F (Promo)
World Cup USA :	369 F (Promo)
NBA Jam :	399 F
Sonic 3 :	449 F
Dune 2 :	**429 F**
Mr Nutz :	429 F
Morph :	369 F
Urban Strike :	449 F

SUPER NINTENDO

Mortal Kombat 2 :	**549 F (Promo)**
Fifa Soccer :	**399 F (Promo)**
DBZ 2 :	**549 F (Promo)**
Clayfighter :	499 F
Rock'N'Roll Racing :	449 F
Flashback :	419 F
NBA Jam :	**449 F (Promo)**
Equinox :	419 F
Mystic Quest :	399 F
Les Schtroumpfs :	**419 F**
Daffy Duck :	459 F
Megaman X :	**419 F**
Super Metroïd :	**419 F**
Mr Nutz :	359 F
Le Livre de la Jungle :	TEL

MEGA-CD

Microcosm :	399 F
Ground Zero Texas :	449 F
Tomcat Alley :	**449 F**
Megarace :	449 F
Flash Back :	349 F
Rebel Assault :	449 F
Night Trap :	499 F
Dune :	**449 F**

GAME BOY

Donkey Kong :	269 F
Megaman 3 :	269 F
Warioland :	269 F
Marioland 2 :	249 F
Road Rash :	269 F
Cool Spot :	269 F
Humans :	189 F
Alien 3 :	189 F

GAME GEAR

Mortal Kombat 2 : 299 F
World Cup USA : 299 F
NBA Jam : 269 F
Formula 1 : 269 F
Dragon : 269 F

Tout pour les accros des MANGAS !!!

Hero Collection		Figurines DBZ SD 9cm :	32 F
Dragon Ball Z 2 :	30 F	Super Barcode War :	279 F
Yu Yu Hakusho :	30 F	Ramicards, Cardass, PPcards :	5 F
Sailor Moon :	30 F	Cartes Super Street Fighter (laser, auto-collantes) :	5 F
K7 vidéo DBZ PAL :	179 F	Jeux de cartes DBZ :	49 F
Puzzle DBZ :	99 F	Estampes DBZ :	35 F
Puzzle Ranma 1/2 :	99 F		
Poster DBZ :	35 F		
Manga DBZ couleurs :	79 F		
Manga DBZ N&B :	39 F		

DISTRIBUTEURS DE CARTES

BON DE COMMANDE

NOM : *PRÉNOM :*
ADRESSE :
VILLE : *CODE POSTAL :*

TITRES : *PRIX :*
1)
2)
FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE *+30 F*

TOTAL :

règlement par chèque ou mandat lettre uniquement

Répliques d'armes Paintball -
Catalogue gratuit sur simple demande + 1 enveloppe timbrée

156, avenue Gabriel Péri,
91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.
Tél : 69 51 13 43 Fax : 69 51 13 71

HIT PARADE

Voici le Top des jeux officiels et des jeux d'Import, réalisé en collaboration avec Sega France, Sega of America et le magazine "Beep ! Megadrive" (Japon).

MEGADRIVE

1	SUPER STREET FIGHTER 2	1er MOIS
2	SONIC 3	6e MOIS
3	STREETS OF RAGE 3	2e MOIS
4	VIRTUA RACING	3e MOIS
5	FORMULA ONE	8e MOIS
6	ECCO THE DOLPHIN	13e MOIS
7	LANDSTALKER	4e MOIS
8	ALADDIN	10e MOIS
9	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	2e MOIS
10	WORLD CUP USA 94	2eMOIS

MASTER SYSTEM

1	ALADDIN	5e MOIS
2	ECCO THE DOLPHIN	2e MOIS
3	SONIC CHAOS	9e MOIS
4	ASTÉRIX 2	9e MOIS
5	THE INCREDIBLE HULK	1e MOIS
6	STREETS OF RAGE 2	4e MOIS
7	DONALD DUCK 2	6e MOIS
8	ULTIMATE SOCCER	3e MOIS
9	ROAD RASH	3e MOIS
10	DESERT STRIKE	6e MOIS

GAME GEAR

1	ALADDIN	5e MOIS
2	ASTÉRIX - THE SECRET MISSION	8e MOIS
3	ECCO THE DOLPHIN	2e MOIS
4	WORLD CUP USA	2e MOIS
5	SONIC CHAOS	7e MOIS
6	FORMULA ONE	2e MOIS
7	THE HULK	2e MOIS
8	DONALD DUCK 2	4e MOIS
9	TOM ET JERRY	2e MOIS
10	COOL SPOT	1e MOIS

MEGA-CD

1	DUNE	2e MOIS
2	TOMCAT ALLEY	2e MOIS
3	PRIZE FIGHTER	2e MOIS
4	WORLD CUP USA 94	2e MOIS
5	YUMENI MYSTERY MANSION	2e MOIS
6	ECCO THE DOLPHIN	8e MOIS
7	SILPHEED	4e MOIS
8	THUNDERHAWK	6e MOIS
9	SONIC-CD	7e MOIS
10	FINAL FIGHT	10e MOIS

MEGADRIVE

1	J. LEAGUE PRO STRIKER 2	SEGA
2	SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM
3	SAILOR MOON	MARBA
4	SONIC THE HEDGEHOG	SEGA
5	LORD MONARQ	SEGA

MEGA-CD

1	SHINING FORCE CD	SEGA
2	LODOSS WAR	SEGA
3	URUSEI YATSURA	GAME ARTS
4	F1 WORLD CHAMPIONSHIP 93	SEGA
5	STAR WARS REBEL ASSAULT	VICTOR Ent.

GAME GEAR

1	J LEAGUE GG PRO STRIKER '94	SEGA
2	MAGIC STORY 2	SEGA
3	PUYO PUYO	SEGA
4	NASOPUYO	SEGA
5	DRAGON SLAYER	SEGA

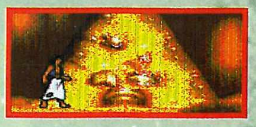
GENESIS

1	WORLD SERIES BASEBALL	SEGA
2	NBA JAM	SEGA
3	NBA SHOWDOWN	EA SPORTS
4	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	EA SPORTS
5	VIRTUA RACING	SEGA

SEGA-CD

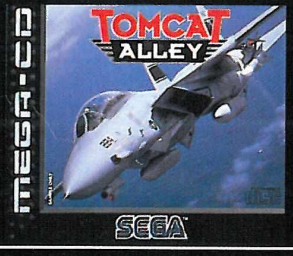
1	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
2	TOMCAT ALLEY	SEGA
3	DARK WIZARD	SEGA
4	RISE OF THE DRAGON	SIERRA
5	LUNAR : THE SILVER STAR	WORKING DESIGNS

GAME GEAR



1	ALADDIN	VIRGIN
2	NBA JAM	ACCLAIM
3	WORLD CUP USA '94	US GOLD
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	SONIC CHAOS	SEGA

Après 2 loopings et 4 vrilles pour échapper aux migs qui vous poursuivent, vous serez bien content d'avoir un tuyau d'évacuation accroché au casque.



LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi

LINFAS

LES DERNIÈRES SORTIES

LE LIVRE DE LA JUNGLE

MEGADRIVE - VIRGIN
Testé dans le n°30 - Note 89%

Versions GAME GEAR et MASTER SYSTEM également disponibles
Mowgli a besoin de retrouver sa vraie famille et de manger autre chose que des bananes... En plus, les singes lui en veulent, maintenant ! Élevé à la dure depuis plusieurs années, il n'hésite pas un instant pour se mettre sur la route qu'il croit être la bonne pour retourner à son village. Aidé par quelques amis, comme l'ours Baloo ou encore ce bon vieux éléphant, il réussira à franchir les plus terribles pièges naturels.

NIGHT TRAP

MEGA-CD - SEGA
Testé dans le n°28 - Note 84%

Vous êtes un agent du S.C.A.T. (Sega Control Attack Team) et votre mission consiste à protéger un groupe de jeunes filles à l'aide d'un système de surveillance vidéo très complexe, mettant à votre disposition toute une série de caméras cachées. Dès que vous remarquerez une personne suspecte, il vous sera possible d'activer un piège à distance pour la capturer. Vaste programme, qui vous demandera des réflexes d'acier, de la vigilance et un parfait contrôle de la situation pour ne pas capturer des personnes innocentes, et leur épargner la menace de mort qui pèse sur elles.

BATTLECORPS

MEGA-CD - CORE DESIGN
Testé dans le n°30 - Note 84%

Vous êtes chargé de protéger la Corporation Minière Interplanétaire contre les agressions des compagnies rivales, qui tentent par tous les moyens de voler du Méridium, ressource unique et indispensable au fonctionnement de leurs machines. Pour cette mission, vous avez été enfermé dans le cockpit d'un vaisseau de guerre redoutablement équipé, dont l'objectif est de surveiller, de déceler, d'intercepter et de détruire toute entité non autorisée à se trouver sur la planète Mandlebrot. Combien de temps parviendrez-vous à surveiller l'ensemble des 20 zones minières ?

SONIC SPINBALL

GAME GEAR - SEGA
Testé dans le n°29 - Note 49%

Cette fois encore, le Docteur Robotnik est à la source de tous vos ennuis ! La dernière forteresse de ce sinistre personnage est un gigantesque flipper, dans lequel vous allez devoir pénétrer pour récupérer des joyaux volés. Le mal de tête est garanti ! Prenez votre élan, mettez-vous en boule et rebondissez comme vous pouvez. Pour vous arrêter, c'est bien plus compliqué ! Les parois ne cessent de vous renvoyer d'un côté à l'autre, et trouver une zone d'atterrissage ne sera pas toujours facile. Même pour le super Sonic que vous êtes...

MORTAL KOMBAT 2

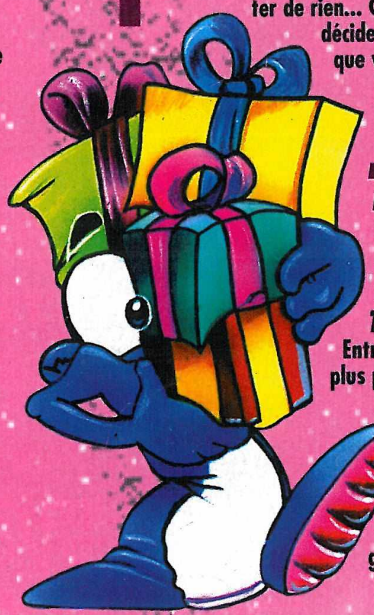
MEGADRIVE / ACCLAIM
Testé dans le n°31 - Note 91%
GAME GEAR / ACCLAIM
Testé dans ce numéro - Note 90%

Il arrive un moment où la discussion n'est plus à l'ordre du jour et les gestes remplacent alors les mots, lorsque ces derniers ne sont pas assez forts pour se faire entendre. Mortal Kombat 2 illustre parfaitement cela... Inutile de tergiverser avec cet imbécile de Goro, car s'il possède quatre bras, son cerveau n'a rien à voir avec celui d'une personne normalement constituée. Il se croit toujours le meilleur, mais cette fois, vous avez bien l'intention de lui faire avaler sa langue avec vos nouveaux compagnons !

DRACULA UNLEASHED

MEGA-CD / SEGA
Testé dans ce numéro - Note 79%

La mort mystérieuse de votre frère, Quincey Morris, vous a totalement bouleversé et vous ne savez pas encore qu'il a été victime d'un vampire ! Votre journal intime et votre carnet d'adresses sous la main, votre montre en poche, vous partez enquêter sans vous douter de rien... Constamment perturbé par des cauchemars, vous décidez de sortir, en pleine nuit, inconscient des risques que vous prenez... Resterez-vous assez longtemps en vie pour résoudre cette énigme ?



TOMCAT ALLEY

MEGA-CD / SEGA
Testé dans le n°30 - Note 90%

Entrez dans les forces aériennes américaines pour les plus périlleuses missions, foncez à travers les nuages à la recherche des avions ennemis et manœuvrez au plus juste pour échapper à leurs missiles. Votre vie sera mise en péril à chaque seconde et celle de vos amis dépendra aussi de votre sang-froid. Avec vos missiles air-air ou air-sol, votre réserve de leurres et votre caméra infrarouge, vous êtes prêt pour accomplir votre devoir...

Vous êtes dans la salle de bains avec une charmante jeune fille, votre adversaire se cache dans la douche. Vous l'éliminez tout de suite ou vous attendez un peu ?

LA VIDEO SUR MEGA CD, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

SEGA

C'est plus fort que toi

LINEAS

Cheeper

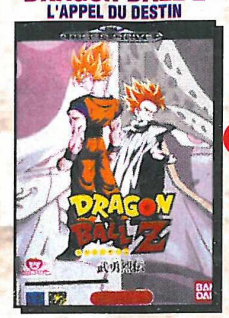
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU VOUS DONNE DROIT À UNE CARTE À GRATTER

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

LES OFFRES DU MOIS MEGADRIVE

DRAGON BALL Z L'APPEL DU DESTIN



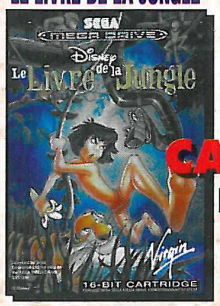
CADEAU EN PLUS

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Dragon Ball Z en porte-clefs.

Réf : 0631206 X

MD : 489F

LE LIVRE DE LA JUNGLE



Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

CADEAU EN PLUS

Réf : 0731710 X

MD : 449F

LE MATÉRIEL

MULTI-MEGA

Réf : 0531906 A

2990 F

La dernière console de Sega est livrée avec cordons, manette et trois jeux.

4 WAY PLAY 270F
Réf : 0331400 A

MULTI PLAYER .240F
Réf : 0531900 A

MEGA-CD 2 .....1990F
Réf : 0531904 A

MEGADRIVE 2 ..2400F
Réf : 0531902 A

POUR TOUTE COMMANDE VOUS RECEVREZ EN CADEAU DE BIENVENUE:

Une magnet' Schtroumpf

PROMOS DU MOIS

Cette offre est limitée au stock disponible. Merci de joindre un chèque individuel pour chaque jeu commandé sans oublier un chèque de 30 F. pour la participation aux frais d'expédition. Les articles en promo ne donnent pas droit à la carte à gratter CHEEPER.

BATMAN RETURNS (M-CD) 329F
Réf : 605160 C

MICROCOSM (M-CD) 319F
Réf : 0131343 C

NHLPA'94 (M-CD).....325F
Réf : 1331500 C

PUGGSY (M-CD).....269F
Réf : 0131345 C

SILPHEED (M-CD).....319F
Réf : 605169 C

CLIFFHANGER (MD) 269F
Réf : 0131350 C

DRACULA (MD).....289F
Réf : 0131347 C

FIFA SOCCER (MD) 325F
Réf : 403122 C

JAMES POND 3 (MD) 329F
Réf : 403233 C

JURASSIC PARK (MD).....289F
Réf : 603177 C

MUTANT LEAG. HOCKEY (MD) 325F
Réf : 1331510 C

NBA JAM (MD) 340F
Réf : 1331516 C

NEW CASTLEVANIA (MD) 309F
Réf : 0431804 C

NHLPA '94 (MD).....325F
Réf : 403124 C

PINK...HOLLYWOOD (MD) 325F
Réf : 1331509 C

PUGGSY (MD) 269F
Réf : 0131344 C

STREET FIGHTER 2' (MD).....389F
Réf : 603184 C

ZOMBIES (MD) 289F
Réf : 0131337 C

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48H

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR CONSOLES MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANCAISES.

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU (1) 64 28 47 41

Vous avez forcément gagné un cadeau. Comment obtenir votre cadeau ? Regardez vite dans les pages précédentes.

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 24, 77791 NEMOURS CEDEX

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Montant total de la commande

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes à votre commande). **-**

SOUS-TOTAL

Frais d'expédition : 30F (60F pour les machines) pour la France métropolitaine, 40F pour le reste du monde (70F por les machines) (ajoutez la somme correspondant à votre cas). **+**

Signature (des parents pour les mineurs)

TOTAL

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER)

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... **VILLE :** ..... **TÉL :** .....

❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin |_|_|_|_| **AGE :** ..... MF 32

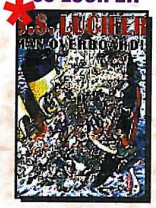
❑ **Je veux juste recevoir, sans aucun engagement, le catalogue CHEEPER, et j'indique mes coordonnées ci-dessus.**

MANDÉ VOUS DONNE UN CADEAU !

MEGADRIVE

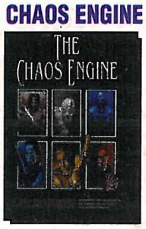
MORTAL KOMBAT 2

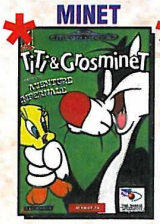
Réf : 0931814 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 340 POINTS

* SS LUCIFER

Réf : 1031136 C
MD: 379F
GRATUIT POUR 330 POINTS

STREET OF RAGE 3

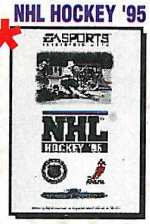
Réf : 0531202 C
MD: 525F
GRATUIT POUR 420 POINTS

CHAOS ENGINE

Réf : 0731704 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

* TITI ET GROS MINET

Réf : 1031138 C
MD: 465F
GRATUIT POUR 400 POINTS

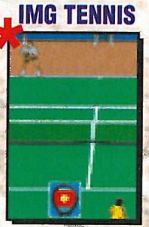
* URBAN STRIKE

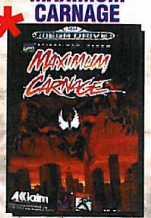
Réf : 1031140 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

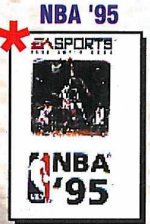
* NHL HOCKEY '95

Réf : 1031142 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 360 POINTS

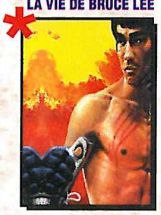
* TAZMANIA 2

Réf : 0931808 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

* IMG TENNIS

Réf : 1031144 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

* MAXIMUM CARNAGE

Réf : 0931812 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 340 POINTS

* NBA '95

Réf : 1031146 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

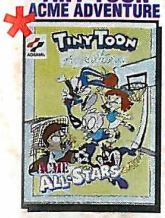
* DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE

Réf : 1031148 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 380 POINTS

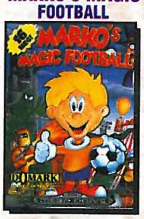
* PETE SAMPRAS

Réf : 0631204 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 360 POINTS

* SONIC & KNUCKLES

Réf : 1031150 C
MD: 449F
GRATUIT POUR 470 POINTS

* TINY TOON ACME ADVENTURE

Réf : 1031152 C
MD: 355F
GRATUIT POUR 320 POINTS

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Réf : 0731702 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

VIRTUA RACING

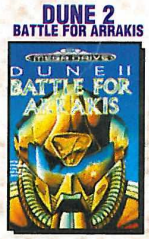
Réf : 0531205 C
MD: 600F
GRATUIT POUR 530 POINTS

* SPARKSTER

Réf : 1031154 C
MD: 355F
GRATUIT POUR 320 POINTS

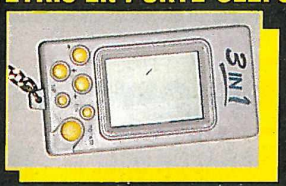
* SHAQ FU

Réf : 1031156 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

DUNE 2 BATTLE FOR ARRAKIS

Réf : 0531201 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

VOUS AVEZ DÉJA GAGNÉ ÇA
AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

TETRIS EN PORTE-CLEFS

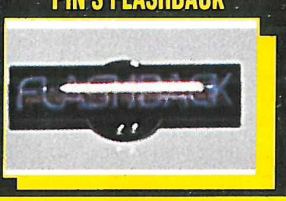


100 POINTS

UN BALLADEUR

50 POINTS

PIN'S FLASHBACK



10 POINTS

DRAGON BALL Z
Offre Spéciale

1 T-Shirt DBZ + 1 Cassette vidéo DBZ V.F. : 249 F

- ❑ T-Shirt "Gohan" A
  - ❑ Grande taille réf : 0931500 x
  - ❑ Taille moyenne réf : 0931501 x
- ❑ T-Shirt "Trunks" B
  - ❑ Grande taille réf : 0931502 x
  - ❑ Taille moyenne réf : 0931503 x
- ❑ Cassette vidéo Secam couleur V.F. :
  - ❑ 1-"A la poursuite de Garlic" réf : 0931504 x
  - ❑ 2-"Le robot des glaces" réf : 0931506 x
  - ❑ 3-"Le combat fratricide" réf : 0931508 x
  - ❑ 4-"La menace de Namec" réf : 0931510 x

* NOUVEAUTÉS

Les jeux marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles au moment de l'impression de ce catalogue. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour chacun de ces jeux commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation aux frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 64 28 47 41 OU 3615 CHEEPER

MERCI DE NE PAS OUBLIER DE REMPLIR LE BON DE COMMANDE AU VERSO.

40H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES

TOP Cheeper

Avec un nom pareil, on ne passe pas inaperçu ! Monsieur Noisette arrive sur Megadrive pour la joie des petits et des grands. Un super jeu de plates-formes qui vous fera passer des heures de bonheur. Un top must extra Cheeper ! Bravo Ocean !

MR NUTZ

Réf : 1031130 C

MD: 465F

GRATUIT POUR 400 POINTS

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU COMMANDÉ DROIT À LA CARTE MIRACLE !

GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessous. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué.
Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

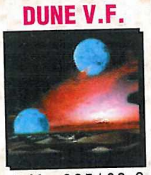
QUATRE SOLUTIONS SE PRÉSENTENT ALORS À VOUS :

- Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !
- Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !
- Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs. que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs.).

POUR VOUS ! UN CADEAU SUPPLÉMENTAIRE !

POUR TOUTE COMMANDE SUR MEGA-CD, RECEVEZ UNE DÉMO D'UN HIT SUR MEGA-CD REBEL ASSAULT MCD ou SOULSTAR MCD ou BATTLECORPS MCD

MEGA-CD

DUNE V.F.

Réf : 605162 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

NIGHT TRAP V.F.

Réf : 0331504 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Réf : 0331506 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

DRAGON'S LAIR

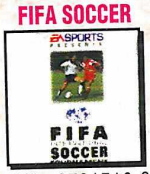
Réf : 0631202 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

FLASHBACK

Réf : 0131349 C
MCD: 345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

DRACULA UNLEASHED V.O.

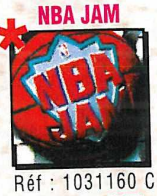
Réf : 1031158 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 470 POINTS

FIFA SOCCER


Réf : 0731710 C
MCD: 389F
GRATUIT POUR 300 POINTS

WORLD CUP USA'94

Réf : 0731708 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

NBA JAM


Réf : 1031160 C
MCD: TEL
NOUS CONSULTER

POWER MONGER

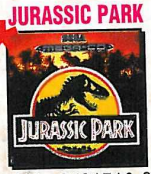
Réf : 0731716 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

BUBBA'N' STIX

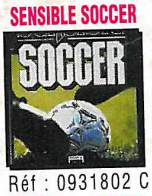
Réf : 0431806 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

YUMENI MYSTERY MANSION

Réf : 0631200 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 310 POINTS

JURASSIC PARK


Réf : 0731710 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

SENSIBLE SOCCER


Réf : 0931802 C
MCD: 300F
GRATUIT POUR 240 POINTS

BATTLECORPS

Réf : 0931804 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

REBEL ASSAULT

Réf : 1031162 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 380 POINTS

SOULSTAR

Réf : 0731712 C
MCD: TEL
NOUS CONSULTER

DOUBLE SWITCH

Réf : 1331505 C
MCD: TEL
NOUS CONSULTER

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES.

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS

3615 CHEEPER
COMMANDEZ PAR MINITEL

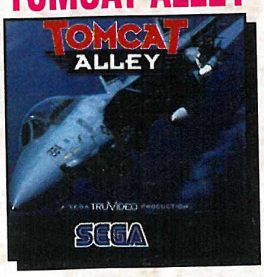
- Disponibilité des jeux
- Des tonnes d'astuces
- Des jeux à gagner

TOP Cheeper

Un des plus beau jeux sur ce support. Vous pilotez un avion de chasse et vous dégommez, au fur et à mesure des missions, vos ennemis soit au sol soit en l'air comme vous. Un top à ne pas manquer !

TOMCAT ALLEY

MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 PONITS



Réf : 0531267 C

E.C.T.S.

LES ANGLAIS ONT DÉBARQUÉ !

Une fois de plus, et traditionnellement au mois de septembre, nous nous sommes retrouvés en plein cœur de Londres, au "Design Business Center", pour ce nouveau salon réservé aux professionnels censés présenter les dernières nouveautés en matière de jeux vidéo. Véritable rassemblement de toute la profession, Anglais, Français et Allemands représentaient plus de 90% de la surface occupée par les exposants. Comme d'habitude, les Japonais —mis à part Sunsoft et Konami— ont boudé l'Europe et plus particulièrement ce nouvel E.C.T.S.

Un poil plus important que le dernier salon du mois d'avril (normal, nous approchons de la fin de l'année), cet ECTS de rentrée nous a plutôt laissés perplexes. Certes, les nouveautés étaient là, avec les jeux de Noël prochain présentés sur des écrans géants. Mais l'ambiance, elle, était absente... L'enthousiasme des années précédentes semblait avoir disparu. En effet, tous les professionnels étaient d'accord : nous sommes dans une période de transition. La fin des machines 16 bits, en tant que "summum technologique", est proche et l'ère des consoles "nouvelle génération", 32 bits et plus, en est à ses balbutiements. Voilà, le décor est planté, les jeux arrivent malgré tout, mais pour combien de temps encore... Là est toute la question.

J'm Destroy

Trop peu de jeux sont à notre avis "extraordinaires" aujourd'hui, au sens littéral du terme. Juste retour des choses, lorsque l'on en voit un au détour d'un couloir ou à l'orée d'un stand, il est de notre devoir de vous en parler. La fin de l'année est proche et les éditeurs se battent pour obtenir vos faveurs.

Voici donc, à notre humble avis, le "Top Three" des meilleurs jeux de cette fin d'année. Ceux-ci n'étant malheureusement pas encore disponibles à la vente, ce Top Three est assez subjectif, en effet nous n'avons pas pu lui consacrer autant de temps que nous l'aurions souhaité.

les coups de cœur

Rang	Titre	Programmeur	Éditeur	Distributeur
1	EARTHWORM JIM	David PERRY	SHINY	VIRGIN
2	MICKEY MANIA	Chris STANFORTH	SONY	SONY
3	LION KING	N.C.	VIRGIN	VIRGIN

Damon Hill, pilote de Formule Un et second actuellement au Championnat du Monde, s'essaye à Star Wars, version arcade.

interview prog D par J

David Perry est un programmeur de génie. Après Aladdin, Earthworm Jim s'annonce comme tonitruant !

Mega Force - Salut David ! Alors, quoi de neuf depuis Aladdin sur Megadrive ?
David Perry - Beaucoup de choses. Après Aladdin, j'ai créé ma propre société, "Shiny", et je me suis mis à bosser sur un nouveau jeu : Earthworm Jim.

MF - Comment pourrais-tu définir Earthworm Jim ? Est-ce un jeu de plates-formes dans le style d'Aladdin, ou complètement différent ?
DP - Il est vrai qu'à la base, Earthworm Jim est un jeu de plates-formes qui s'apparente assez à Aladdin, mais en beaucoup mieux. Ici, chaque niveau apporte de nouveaux éléments, ce qui n'était pas toujours le cas dans mes précédentes productions.

MF - À propos de tes précédentes productions, qu'as-tu réalisé exactement et comment en es-tu arrivé là ?
DP - J'ai commencé il y a un peu plus d'une dizaine d'années avec un ZX 81. À l'époque, c'était la machine la moins chère. Puis je me suis mis au ZX Spectrum deux ou trois ans plus tard. Sur cette bécane, j'ai réalisé "The Last Stormtropper", ainsi que TMNT sur Amstrad CPC, qui s'est super bien vendu. The Last Stromtropper a été achevé en moins d'un mois.

MF - À propos de délais, en combien de temps as-tu réalisé Earthworm Jim ? Nous savons que tu programmes aussi vite que l'éclair, Aladdin sur MD en est la preuve. Qu'en est-il d'Earthworm Jim ?
DP - Nous avons mis deux mois pour réfléchir au concept du jeu, pour dessiner les niveaux et intégrer les ennemis. La programmation m'a pris environ cinq mois. Mais attention, cinq mois pleins. Sans week-ends et à raison de 14 heures par jour. Je préfère travailler à fond sur une courte période, je n'ai pas ainsi le temps de me lasser de ce que je fais. De plus, je ne me fais également pas distancer par les autres en 5 mois, les progrès sont moins rapides qu'en un an.

MF - À part toi, combien de personnes ont bossé sur le projet ?
DP - Pour réaliser Eathworm Jim sur les deux versions, Super Nintendo et Megadrive, nous sommes neuf en tout et pour tout. L'équipe est plus faible que pour un jeu japonais par exemple, mais nous travaillons plus vite.

MF - Quels sont les éléments contenus dans EWJ, dont tu es le plus fier ?

du
rammeur de earthworm jim
avid Perry
n Destroy

L'équipe de développement d'Earthworm Jim : Shiny Entertainment.

DP - Je crois que l'animation, la jouabilité et surtout l'humour présent dans le jeu, sont les éléments dont je suis le plus fier.

MF - Ne crois-tu pas que le fait que le caractère ne soit pas connu —j'entends qu'il ne soit pas une licence comme Mickey, Aladdin, etc.— soit en défaveur du jeu, en terme de ventes bien sûr ?

DP- C'est exact, Earthworm Jim n'est pas connu aujourd'hui, mais je te garantis qu'il le sera. Nous avons de grands projets avec ce satané ver-de-terre ! D'abord, nous pensons réaliser un dessin animé ainsi que tout une gamme de jouets et de poupées, l'année prochaine.

MF - Et après cela ?

DP - Je ne devrais pas le dire, mais actuellement nous travaillons sur une suite à Earthworm Jim, qui s'appellera Earthworm Jim II.

MF - Que peux-tu nous dire sur cette séquelle ?

DP - Non là, il ne faut pas pousser, je ne peux vraiment rien dire...

MF - Est-ce que Earthworm Jim II sera ton dernier titre sur les machines 16 bits ?

DP - Oui, effectivement.

MF - Sur quelle(s) machine(s) aimerais-tu programmer aujourd'hui ?

DP - Je crois sincèrement que la PSX de Sony est une machine excellente et, d'après ce que je sais, l'une des plus performantes. Je crois que le prochain jeu que je développerai sera sur cette bécane. Elle a vraiment l'air fabuleuse.

MF - La Megadrive 32 X sera bientôt disponible à la vente en France et aux Etats-Unis. Crois-tu au succès de cette machine et penses-tu développer une version de EWJ pour elle ?

DP - Non, je ne crois pas, cette machine est juste un "pont" avec les machines 32 bits. En ce qui me concerne, je préfère me consacrer aux vraies machines de la nouvelle génération, comme la Saturn par exemple, qui me semble bien plus prometteuse.

MF - Revenons deux minutes à Earthworm Jim... Quelles améliorations techniques as-tu apporté au jeu par rapport à Aladdin ?

DP - L'animation, par exemple, est largement supérieure ; Jim utilise 3.000 dessins alors qu'Aladdin n'en utilisait que 2.000. De plus, je me suis également mis à bosser sur des nouvelles routines de scrolling plus performantes. Celles d'Earthworm Jim suivent parfaitement les évolutions du personnage à l'écran.

MF - Combien de temps faut-il pour terminer le jeu lorsque l'on connaît toutes les ruses et les subtilités ?

DP - Lorsque l'on connaît le jeu par cœur, il faut au moins 2 heures de jeu plein, ce qui est énorme pour un jeu de plates-formes.

MF - Merci.

DP - Merci et à la prochaine.

TOP 1

earthwo

MEGADRIVE

Ça ne se fait pas, donc je ne vais pas m'en priver : ceci n'est qu'une Preview, mais je peux vous annoncer qu'EarthWorm Jim est le plus beau jeu de plateau de l'univers connu. Pas seulement un joli dessin animé, non, non, un hit impressionnant. Même les extraterrestres nous l'envient, d'ailleurs ils ne vont pas tarder à débarquer dans nos bureaux pour jouer dessus.

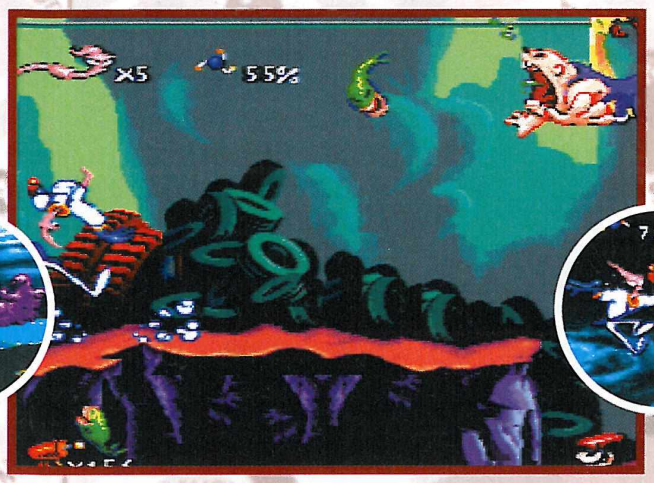
Jamais je ne me suis autant poilé sur une console, jamais je n'ai vu un personnage aussi délirant et bien exploité ; voici 24 Mégas d'EXPLOSIF !

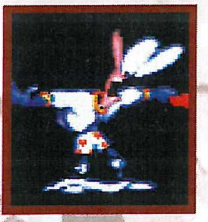
JIM LE VER DE TERRE

Il n'est pas facile à retenir, ce titre, alors enfoncez-le bien profondément dans votre crâne : EarthWorm Jim, ça veut dire "Jim le Ver de Terre", et si vous demandez à votre grand-mère de vous l'offrir pour Noël, elle vous rapportera "Battle Courgette III" tellement c'est imprononçable. Jim, c'est un ver de terre cosmonaute qui pulvérise tout ce qui bouge à coup de désintégrateur, d'automitrailleuse et de coups de fouet qu'il donne avec sa tête. Quand Jim s'impatiente, il joue à la corde à sauter avec lui-même, gonfle ses muscles et explose, jongle avec son blaster et s'en prend une décharge dans la poire ; Jim le Ver de Terre est vraiment un pauvre gars !

UN JEU DE PLATES-FORMES

Certes, Earthworm Jim est un jeu de plates-formes. Jim saute, court, vole et grimpe. Il fouette avec son lasso comme Zorro avec son épée. Lorsqu'il n'est pas content, il le dit. Lorsqu'il est tout jouasse, il le fait également savoir. Quel sacré numéro que ce ver de terre-là ! Armé de son pistolet laser, il détruit, dilapide, martyrise, éclate et bousille toutes les bestioles vertes qui sont sur son passage. Et, nom de Zeus, qu'est-ce qu'elles peuvent être nombreuses, c'est dingue, c'est affolant, ça me sidère la tête. Mais bon, c'est la vie, aussi. Jim est un ver de terre et on est tous vachement content pour lui !





rm jim

EUR : SHINY / DISTRIBUTEUR : VIRGIN

DAVID PERRY EST UN FOU GÉNIAL

On savait que notre cher David était fou. Pour avoir réalisé un titre comme Aladdin en si peu de temps, il fallait l'être. À l'époque de Disney, il ne pouvait pas s'exprimer librement — enfin, disons qu'il ne pouvait pas s'exprimer comme il l'aurait souhaité. Chez Shiny, c'est complètement différent, et le résultat est là. Eathworm Jim est un jeu diaboliquement démoniaque ! Enfin, je m'emporte, je m'emporte, alors que le jeu n'est même pas encore disponible, et il ne le sera pas avant la fin de mois de novembre.

ILS M'ONT REPRIS LA CARTOUCHE !

Ils débarquent, et ce ne sont pas les extraterrestres mais les programmeurs de Virgin venus récupérer leur cartouche. J'en suis malade. Ils m'ont promis de me la ramener le mois prochain. S'ils ne tiennent pas leur promesse, je casse tout chez eux. Donc, à dans un mois, une hache à la main ou des larmes de joie dans les yeux...

interview graphique

Andy Graham, c'est celui du centre, avec ses longs et beaux cheveux !

À cause d'impératifs de bouclage, il ne nous a pas été possible d'obtenir une entrevue avec le programmeur de Mickey Mania. Nous avons cependant rencontré Andy Graham, de Travellers Tales (l'équipe de développement de Mickey Mania), lors de cet ECTS. Mega Force propose ici son interview.

Mega Force - Pouvez-vous vous présenter ?

Andy Graham - Oui, bien sûr. Je m'appelle Andy Graham, j'ai 22 ans et je travaille pour Psygnosis depuis trois ans. Sur console, j'ai déjà réalisé les graphismes de Puggsy, Dracula, Galahad, Leander et maintenant Mickey Mania.

MF - Quand a commencé le développement de Mickey Mania ? Et pourquoi Sony vous a demandé de le réaliser ?

AG - Nous avons commencé à travailler sur le projet en novembre dernier. Sony nous a contactés nous, parce que nous avons une bonne réputation et que nous tenons toujours nos délais, ce qui n'est pas toujours très courant dans la profession.

MF - Quels ont été vos rapports avec Disney pour sa réalisation ?

AG - Comme toujours lorsque l'on bosse avec des personnes de chez Disney, nos liens avec eux ont été très resserrés. Disney nous a fourni tous les dessins des personnages du jeu, avec toutes les animations. Notre boulot consistait à les retranscrire dans la bécane. Cela nous a été super utile, car nous étions sûrs d'avoir les meilleurs graphismes et animations possibles pour chaque personnage intervenant dans le scénario.

MF - Qui a imaginé le concept du jeu ? Qui, par exemple, a

du
histe de mickey mania
ndy Graham

par J'm Destroy

déterminé le style de Mickey Mania, qui est un jeu de plates-formes je crois ?

AG - C'est Sony qui a imaginé le concept de Mickey Mania et qui a décidé d'en faire un jeu de plates-formes. Patrick Guilmore, déjà producteur d'Aladdin, a supervisé le projet Mickey Mania. Autant dire que la qualité est de la partie ! Le projet nous a été soumis après que l'équipe de Sony soit revenue de Los Angeles.

MF - Quelles sont les modifications qui ont été apportées au projet initial ? Je suppose qu'il y en a eu ?

AG - Effectivement, des modications sont intervenues entre le "storyboard" et la version définitive que vous avez sous les yeux. Nous avons, par exemple, ajouté toutes les scènes en trois dimensions, qui donnent à Mickey Mania beaucoup plus de richesses qu'il n'en possédait au départ.

MF - Ces scènes font-elles partie des éléments les plus originaux du jeu ?

AG - Oui, effectivement, nous n'avions pas encore réalisé de telles scènes dans un jeu vidéo, et elles nous ont posé beaucoup de problèmes. Heureusement, maintenant, c'est terminé et nous sommes très fiers du résultat que nous avons obtenu. La scène où Mickey court vers le joueur dans un canyon est pour nous une véritable réussite, tant au niveau graphique qu'au niveau de l'animation.

MF - À part ces scènes en trois dimensions, quelles ont été les principales difficultés rencontrées au cours de l'élaboration de Mickey Mania ?

AG - Si j'avais été le programmeur, je vous aurais répondu : la mémoire. Je vois encore Chris s'arracher les cheveux à cause de cette pu.... (censuré) de mémoire. Il fallait tout faire rentrer dans une cartouche ridiculement petite par rapport aux ambitions que l'on avait. C'était de la démence, mais finalement on est parvenu à faire rentrer à peu près tout ce que nous souhaitions. Et nous sommes très contents !

MF - Parlez-nous des relations que vous avez pu avoir avec Disney...

AG - Nous avons eu avec les personnes de Disney d'excellents rapports, bien qu'ils aient toujours été très présents. Lorsque quelque chose n'allait pas ou n'était pas fidèle à l'histoire de Mickey à travers les "cartoons", ils nous le faisaient immédiatement remarquer et nous étions obligés de tout recommencer. Au début, c'était assez pénible, mais finalement, au bout de quelques semaines, on a "pris le coup" et tout allait très bien.

MF - Y-a-t-il des éléments dans le jeu dont vous n'êtes pas réellement satisfaits ?

AG - Oui, effectivement. Je pense que commencer le jeu par des scènes en noir et blanc n'est pas très habile. Les joueurs qui ne connaissent pas ce titre pourraient croire que tout le jeu est ainsi. Heureusement, nous sommes arrivés à négocier avec Disney pour que la couleur arrive plus tôt que prévu.

MF - Quelles sont les principales différences entre la version de Mickey Mania sur Megadrive et celle sur Mega-CD ?

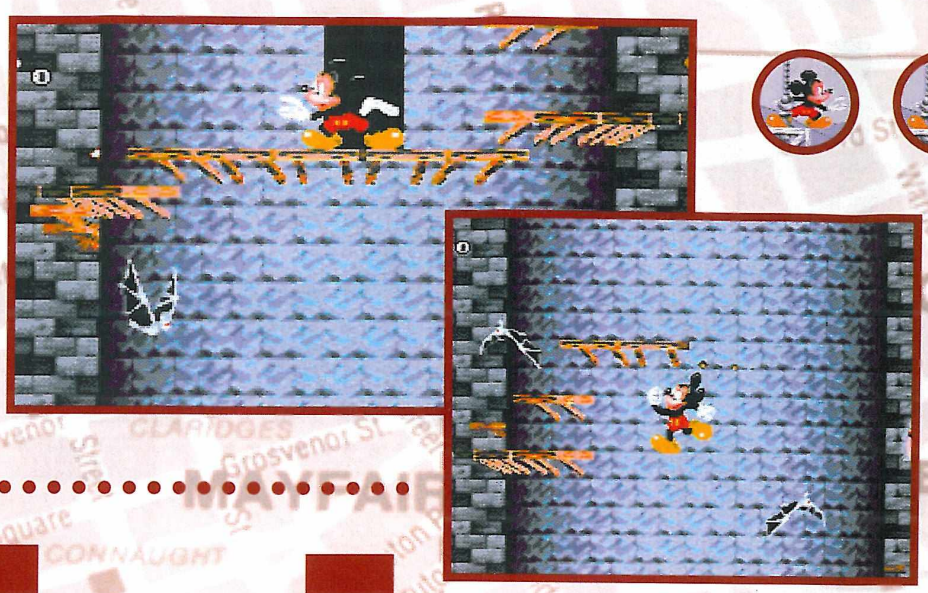
AG - Il y a peu de différences en réalité. Le son a bien sûr été amélioré, et du coup, on a enregistré les vraies voix de Mickey. L'animation est également meilleure sur Mega-CD. La mémoire plus importante nous permettait d'ajouter pratiquement ce que l'on voulait dans ce domaine.

MF - Merci.

Les illustrations de Mickey sont © Disney

ECTS LONDRES REPORTAGE

TOP 2



mickey

MEGADRIVE / MEGA-CD

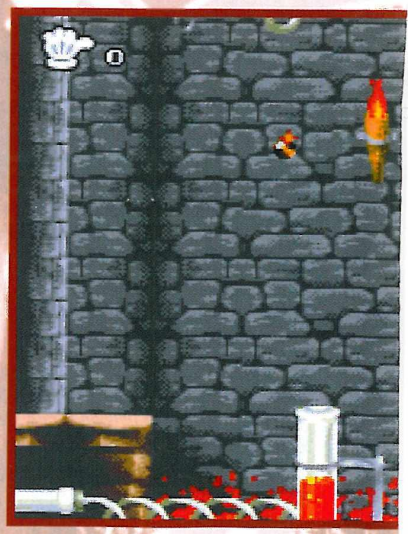
65 ans, et pas une ride ! Plus il prend de l'âge et plus son énergie s'accroît. Ce personnage, vous le connaissez tous depuis votre plus tendre enfance, et c'est probablement l'un de vos plus anciens compagnons de jeu. Vous avez même sûrement déjà joué avec lui sur votre console Sega (Game Gear, Megadrive ou Master System 2). Petit, rusé, avec de grandes oreilles et une culotte rouge, il est facilement reconnaissable. Vous avez tous deviné que je vous parlais de Mickey Mouse, star des stars. De nombreux jeux Sega ont déjà utilisé la célèbre souris : World of Illusion, Castle of Illusion, Fantasia... Ça vous a plu ? Vous en voulez encore ? Alors écoutez l'histoire de Mickey Mouse...

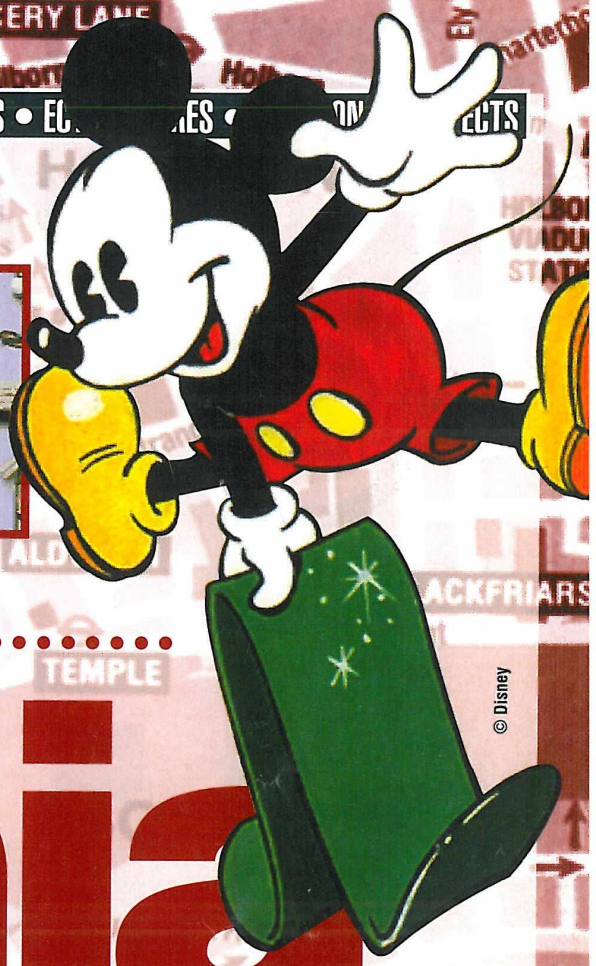
STEAMBOAT WILLIE

Steamboat Willie fut le premier nom de Mickey. "Steamboat", en anglais, désigne les bateaux à vapeur. Eh oui ! Mickey, avant d'être détective ou magicien, était capitaine d'un bateau. Il naviguait tranquillement sur les eaux du Mississipi, sans se douter qu'un jour il serait sûrement l'un des héros les plus connus au monde, et qu'il vivrait des aventures à tomber par terre. C'est à ce moment que le jeu commence. Rendez-vous compte de votre chance : vous allez pouvoir voyager dans la vie de Mickey ! Mickey Mania est composé de sept niveaux tous aussi sublimes les uns que les autres. Vous aurez ainsi un aperçu des lieux qu'a pu visiter Steamboat Willie. C'est promis : vous n'allez louper aucun des grands moments de la vie de Mickey.

MINNIE, PAT ET LES AUTRES...

Vous pourrez ainsi rencontrer Mickey dans sa première apparition sur les écrans au tout début du jeu. Première apparition, mais également première apparence, car Mickey a bien évolué depuis ce jour. D'ailleurs, lui même n'y croit pas, et son premier réflexe, lorsqu'il voit





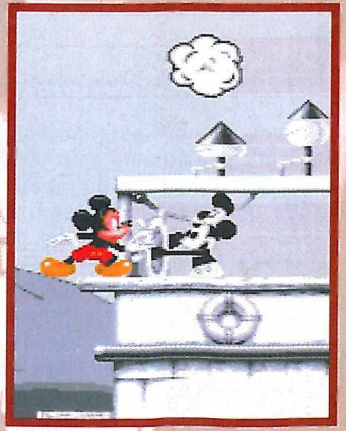
mania

PROGRAMMEUR : JON BORTON / ÉDITEUR & DISTRIBUTEUR : SONY / DISPONIBILITÉ : NOV. 1994

déboulер sa nouvelle image, est de prendre la fuite. Comme quoi, notre souris n'a pas toujours eu le courage d'un chevalier Jedi, ou d'un Rambo moyen. Nous vous avons dit que verriez tout de lui ? Chose promise... C'est pourquoi vous le rencontrerez dans sa première sortie en couleurs, et même son premier rôle parlant. Vous retrouverez aussi tous ceux qui ont pu l'aider dans ses aventures : sa fiancée Minnie (le mariage n'a toujours pas été annoncé, surveillez bien France Dimanche), son chien Pluto, ou le canard le plus grincheux et le plus couard de la planète, j'ai nommé Donald. Mais Mickey Mouse n'a pas eu que des amis, d'ailleurs, s'ils n'existaient pas, il n'y aurait pas eu d'aventures et Mickey serait toujours un brave marin. Vous combattrez donc contre ceux qui ont osé lui vouloir du mal, tel l'incompris Pat Hibulaire (lui non plus ne comprend pas toujours, d'ailleurs...), le Docteur fou, et tous les autres.

UN JEU DIGNE DE MICKEY

Mickey Mania est un jeu de plates-formes, vous l'aurez compris. Il vous faudra donc, si vous désirez sauver vos compagnons, amasser tous les objets que vous pourrez trouver. Il faudra sauter, tirer, et être vigilant. Si après avoir terminé Mickey Mania, vous avez tout appris de lui, vous en avez aussi pris plein les yeux. Splendide ! Même si les images que vous pouvez voir sont fidèles, elles ne vous offrent pas le rendu des effets 3D utilisés à plusieurs reprises, ou bien l'effet du procédé "coming-at-you", qui donne véritablement l'impression que Mickey vient vers nous. La conjugaison des techniques de conception de Sony et des techniques d'animation des studios Disney, qui sauront toujours nous épater, a abouti à ce qui devrait être un véritable chef-d'œuvre.



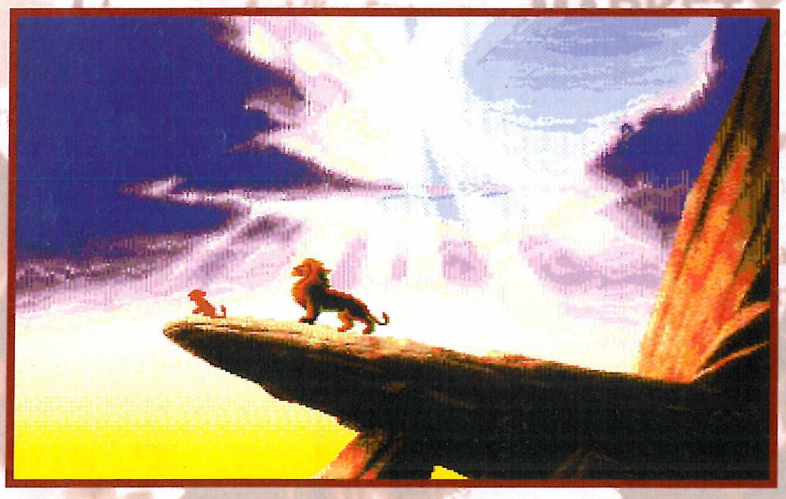
© Disney

TOP 3

le roi

MEGADRIVE

PRODUCTEUR : DAV

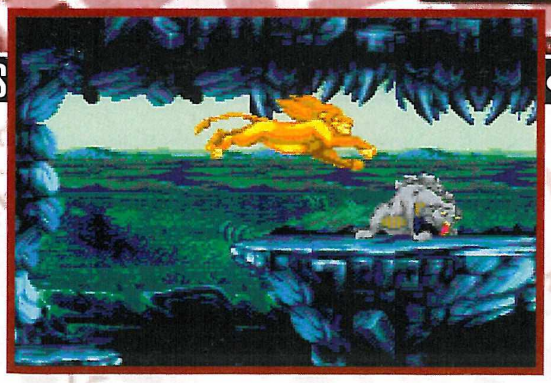


Le mois de novembre prochain ne sera pas comme celui des années précédentes. Un rendez-vous important vous est fixé avec les sorties simultanées du film "Le Roi Lion" au cinéma, dont vous avez sans doute pu voir des extraits émouvants dans les salles obscures, et son adaptation sur Megadrive, dans un jeu ô combien prometteur.

Pourquoi prometteur ? Simplement parce que les efforts conjugués de Disney et Virgin ont déjà porté leurs fruits en faisant du jeu Aladdin un phénoménal succès (la plus grosse vente de l'année dernière sur Megadrive avec 300.000 unités), et que l'effet de synergie en découlant, a servi à la conception de leur nouveau chef-d'œuvre, "Le Roi Lion". Une occasion de se réjouir ! Avec de telles associations, entre le monde du jeu vidéo et celui du cinéma, nous pouvons être certains du résultat car c'est bien connu, l'union fait la force. D'ailleurs, le passé nous l'a déjà prouvé et quant à l'instant présent, il n'y a aucun doute à avoir. N'est-ce pas ?

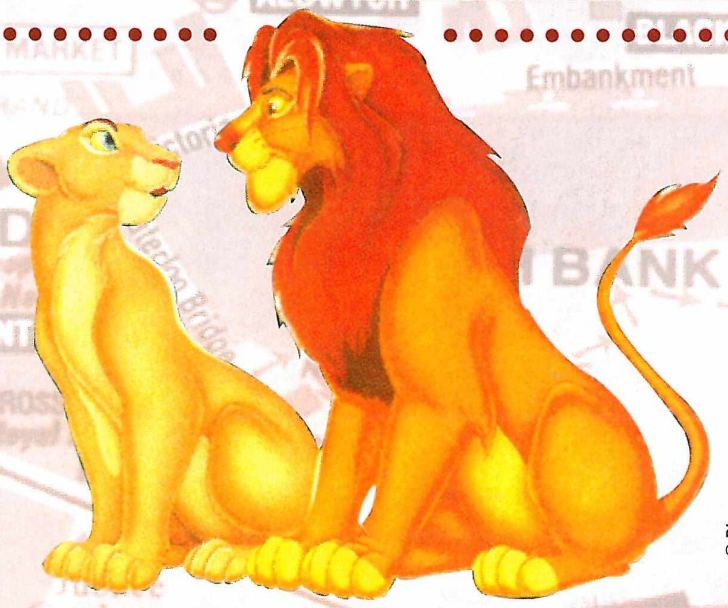
DES ATOUTS INDÉNIABLES

Avec une équipe de 15 animateurs Disney qui ont créé 2.000 nouvelles images pour le jeu, avec tous les titres musicaux du film —dont les cinq chansons originales d'Elton John—, et des routines de compression vidéo ("made in Virgin") permettant des "prouesses" au niveau de l'animation (60 images par seconde), il fallait bien une cartouche de 24 mégabits (la plus importante capacité de cartouche pour l'instant sur Megadrive) pour contenir tout cela ! Autant dire que tout a été réuni pour assurer le succès.



lion

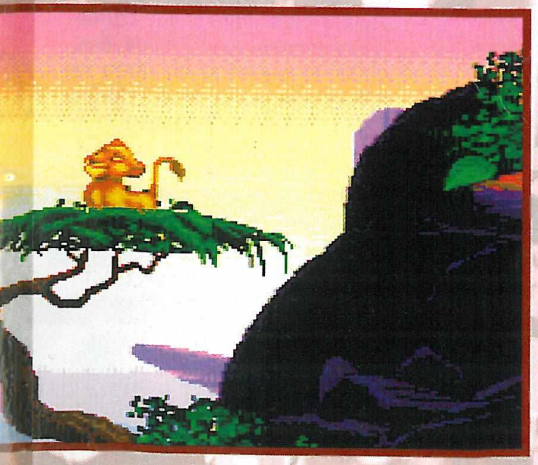
BISHOP / ÉDITEUR : VIRGIN / DISTRIBUTEUR : VIRGIN



© Disney

UNE HISTOIRE ÉMOUVANTE

Dans ce jeu de plates-formes divisé en 10 niveaux (plus 2 stages bonus), vous incarnez un petit lionceau du nom de Simba, abandonné par son oncle (un dénommé Scar) dans des régions sauvages. Simba, fils de Mufasa et de Sarabi, devra alors conquérir ces territoires avec son courage pour unique arme. Très jeune au début de son aventure, Simba grandira au fur et à mesure, pour enfin devenir adulte au 6ème niveau. Plus puissant et plus habile, il sera prêt à reconquérir son rang de "Roi des Animaux".



UN JEU COMPLET

"Le Roi Lion" intègre tous les ingrédients connus dans les autres jeux de plates-formes. Le joueur sera donc en mesure de choisir son niveau de difficulté, de découvrir des vies, des Continues ainsi que des bornes de sauvegarde pour reprendre son aventure en cours. N'oublions pas, non plus, les confrontations tant appréciées en fin de niveaux ! Remarquez aussi qu'en grandissant, le jeune Simba apprend de nouvelles techniques et que les stages bonus vous permettront de contrôler d'autres animaux. Enfin, au lion lui-même, il ne manque rien : il saute sur ses ennemis ou leur roule dans les pattes pour en venir à bout, s'accroche avec ses griffes pour grimper un peu partout, prend aussi son élan pour sauter les précipices et rugit même pour se faire respecter, des singes indisciplinés par exemple... Mais voyez tout cela par vous-même...

© Disney

le roi lion
le dessin animé

Trente-deuxième film de Walt Disney, "Le Roi Lion" est le premier qui basera son scénario sur un environnement uniquement animalier, exempt de tout être humain. En fait, ce film explore en profondeur le passage, pas souvent aisé, de l'adolescence à l'âge adulte, avec ses prises de responsabilité et ses craintes. Un thème très sérieux, donc, se dévoile à travers un dessin animé qui sortira en salle le 14 octobre dans l'ensemble des États-Unis, et vers la fin de l'année en France. Sous la supervision du producteur Don Hahn ("La Belle et La Bête"), pas moins de 600 personnes, chargés de l'animation, artistes et techniciens, se sont attelées —et ce pendant trois ans !— à la réalisation du Roi Lion. De ce fait, d'énormes moyens ont été mis à leur disposition pour que l'ambiance globale, le "climax", soit la plus vraisemblable possible. Ainsi, plusieurs collaborateurs sont allés jusqu'à faire de longs voyages dans l'Est africain afin de retranscrire dans le film la beauté et la diversité du paysage original avec le plus de soin possible. Désirant que, dans le Roi Lion, l'Afrique joue le rôle d'un personnage propre, l'équipe créative, sous la férule du directeur artistique Andy Gaskill et du designer Chris Sanders, a multiplié ses efforts pour donner un semblant de vie à chaque élément du décor, à chaque lieu mis en images. Le résultat est de toute beauté, il nous faut bien l'avouer. En tout, plus d'un million de dessins, 1.190 scènes individuelles et 1.155 "backgrounds" (décors de fond) donnent naissance au Roi Lion, un film au budget de 217 millions de dollars US. Enfin, je conclurai ce paragraphe en vous disant que les musiques ont été composées par le célèbre Elton John et que celles-ci "cartonnent sec" ! Mais bon, assez de parlotte, on verra ce que l'on verra. Et mieux vaudra le voir, je vous le garantis !

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : République
+ de 5000 jeux

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : Place d'Italie/Gobelins
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE
Métro : Place de Clichy
+ de1000 jeux

1ère chaîne de jeux vidéo neufs et d'occasions

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE - VEND

JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50 %

PRO 2

69 F

Le Joypad le plus vendu au monde.
Tir automatique, ra, ralenti avec le stick

FIGHTER II

119 F

Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc ...

ADAPTATEUR UNIVERSEL

99 F

Adapte tous les jeux USA et JAP sur les consoles Françaises

ACTION REPLAY

Dernière version

349 F

Adaptateur universel, vie infinie , energie, ...

CDX

329 F

Dernière version : permet d'utiliser les jeux MEGA CD jap, US, sur votre Mega CD Française ou inverse.

MEGADRIVE

- MEGADRIVE FR COMPLÈTE*+ 1 JEU ..... 499 F
- MEGADRIVE 2 + SONIC 2 + 2 manettes .... 695 F
- MEGADRIVE + 3 JEUX ..... 895 F

ACCESSOIRES

FIGHTER 1	129 F
PRO 5 JOYSTICK PRO	249 F
ADAPTATEUR JEU CARTOUCHE JAP	49 F
• ADAPTATEUR 60 HZ POUR JEUX US/JAP	99 F
• CABLE PERITEL POUR CONSOLE JAP/US.	149 F
• CABLE POUR MONITEUR	249 F
CABLE AMSTRAD	199 F
RALLONGE JOYSTICK	49 F
ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	190 F
ALIMENTATION	99 F

JEUX NOUVEAUTÉS (françaises)

DRAGON BALL Z II	449 F
SUPER STREET FIGHTER II PROMO	399 F
SONIC IV	449 F
FLINK	449 F
MORTAL KOMBAT II	449 F
TITI ET GROS MINET	449 F
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399 F
URBAN STRIKE	399 F
FIFA 2	399 F
LE ROI LION	399 F
SHINING FORCE II	499 F

JEUX PROMO NEUF (français)

STREET OF RAGE 3	399 F
NBA	349 F
SONIC PINBALL	299 F
FIFA	349 F
DRACULA	199 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	299 F
GENERAL CHAOS	199 F
MUTANT LEAGUE HOCKEY	249 F

JEUX D'OCCASION

DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
FATAL FURY	249 F
COOL SPOT	249 F
EA HOKEY	249 F
STREET OF RAGE 2	249 F
ALADDIN	249 F
FIFA	299 F
F 1	299 F
TOURNAMENT FIGHTER	299 F
MORTAL KOMBAT	299 F
NBA JAM	299 F
SONIC 3	399 F
STREET FIGHTER II	299 F
LANDSTALKER	399 F

+ 300 JEUX À MOINS DE 119 F

PRIX DES REPRISES

DE 50 À 300 F , SONIC 3, DBZ, STREET OF RAGE 3 : 250 F, VIRTUA : 300 F

MEGA CD

- MEGA CD* FR garantie 3 mois ..... 1290 F
- MEGA CD* JAP garantie 3 mois ..... 990 F

ACCESSOIRES

- CDX PRO V 2.0 permet de mettre jeux JAP et US sur votre CD Français ..... 329 F

JEUX NOUVEAUTES FRANCAIS

BATMAN	349 F
COLLEGE FOOTBALL	349 F
DUNES	389 F
FIFA	399 F
GROUND ZERO TEXAS	429 F
JURASSIC PARK	449 F
MORTAL KOMBAT	379 F
NIGHT TRAP	429 F
NHL 94	389 F
POWER MONGER	399 F
SONIC CD	399 F
TOM CAT	399 F
FLASH BACK	449 F
EYE OF BEHOLDER	399 F
MEGA RACE	399 F
REBEL ASSAULT	399 F

US

BILL WASH	299 F
CHUCK ROCK	249 F
CLIFFHANGER	249 F
DOUBLE SWICH	449 F
DRACULA	299 F
GROUND ZERO TEXAS	399 F
JURASSIC	399 F
LUNAR	449 F
MAD DOG MAC CREE	399 F
MICROCOSM	349 F
MORTAL KOMBAT	399 F
PRIZEFIGHT	449 F
PREGGSY	449 F
RACING ACE	349 F
RAGE IN THUNDER	399 F
REVENGE OF NINJA	399 F
STELLAR	399 F
TERMINATOR	449 F
TOM CAT HALLEY	419 F
THUNDER STRICKE	199 F

OCCASIONS

PRINCE OF PERSIA	199 F
JAGUAR	199 F
FINAL FIGHT	249 F
ECCO	249 F
AFTER BURNER II	249 F
MICROCOSM	299 F
DRACULA	299 F
GROUND ZERO	349 F
NIGHT TRIPE	349 F
MORTAL KOMBAT	349 F

REPRISES DES JEUX

FIFA	200 F
TOM CAT	200 F
DUNES	200 F

GAME GEAR

GAME GEAR + 1 JEU	649 F
GAME GEAR*	399 F
LOUPE	49 F
ALIMENTATION	49 F
BATTERY PACK	299 F

JEUX NEUF

ALLADIN	249 F
NBA JAM	249 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
JUNGLE BOOK	249 F

JEUX D'OCCASION

SHINOBI	99 F
STREET OF RAGE	119 F
DONALD	119 F
MICKEY	119 F
PRINCE OF PERSIA	149 F
SONIC 2	149 F
MORTAL KOMBAT	199 F
SONIC II	199 F

OCCASIONS

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins-sous 24 h par correspondance par chèque. Nous achetons **TOUT**, nous ne refusons **RIEN** même les jeux sans boîte ou sans notice. Nous rachetons au plus cher.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasions **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Notre stock est très important, plusieurs milliers de jeux. Nous avons de nombreux jeux **À PARTIR DE 100 F**.*

ECHANGE

*Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre du matériel ou jeux d'occasions ou contre du **NEUF**.*

NOUVEAU !!!
Minitel 3615
ULTIMA GAMES
News, promos, occasions, VPC, (la moins chère de France)

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETÉS
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT
AU CHOIX

*OCCASION

NEO-GEO -NEC - LYNX - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - NES MASTER SYSTEME - GAME BOY

JAGUAR - 3DO - CD 32 - PC - APPLE - CDI - NEC - LYNX - NEO-GEO -NEC - LYNX - MEGADRIVE -

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

.....

Tél. (obligatoire) : .....

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ Contre remboursement 35 F
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE..... SIGNATURE

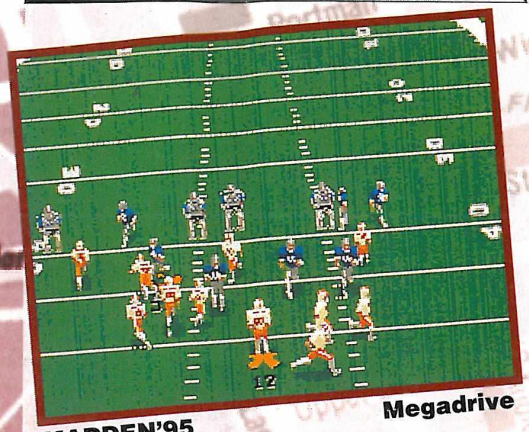
MEGAFORCE 10/94

ECTS LONDRES REPORTAGE

ZERO Megadrive

DRAGON Megadrive

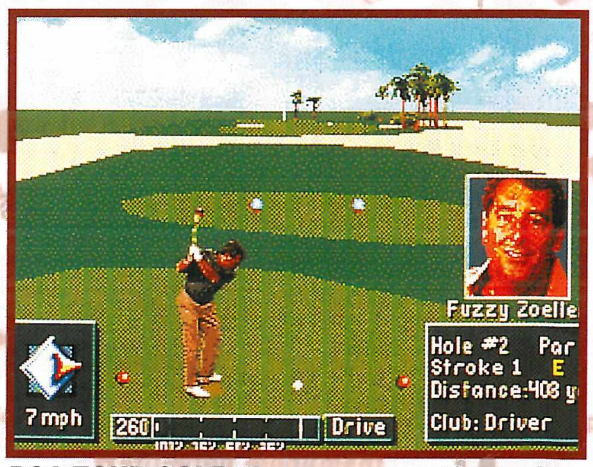
LINKS



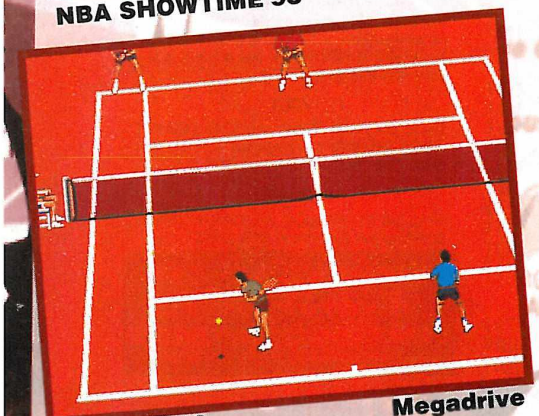
MADDEN'95 Megadrive

vite v

NBA SHOWTIME'95 Megadrive



PGA TOUR GOLF III Megadrive



IMG TENNIS Megadrive

FIFA'95 Megadrive

RUGBY WORLD CUP Megadrive

Comme on aurait pu s'en douter, les jeux de ce "Top Three" n'étaient évidemment pas les seuls présentés sur le Salon. Beaucoup d'autres titres, moins chanceux, éclataient de mille couleurs sur les tubes cathodiques des écrans de télévision jonchant les stands des éditeurs. La plupart de ces titres ne devraient pas vous être inconnus, Mega Force vous en ayant déjà parlé maintes et maintes fois. Bref, nous allons essayer d'être aussi exhaustifs que possible, en vous présentant tout ce que nous avons vu à cet E.C.T.S. de rentrée.

AERO THE ACRO

Electronics Arts était sans aucun doute l'un des plus grands stands du Salon. La société américaine, leader sur le marché, présentait sa nouvelle gamme de simulations de sport, remixée version 1995. Nous devrions donc voir débarquer de chez E.A., sur Megadrive, les titres suivants : **MADDEN'95**, **NBA SHOWTIME'95**, **IMG TENNIS** (la toute première simulation du genre chez E.A.),

BO

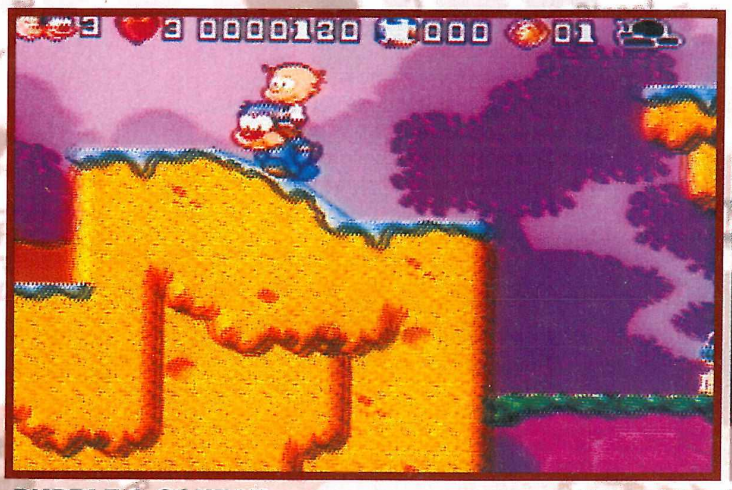
Megadrive

BLACKHAWK Megadrive

CANNON FODDER Megadrive

DAZE Megadrive

...us !



BUBBLE & SQUEAK Megadrive

RUGBY WORLD CUP qui devrait faire un carton, **PGA TOUR GOLF III** et **FIFA'95**, dont certaines routines ont encore été améliorées. Tous ces titres seront disponibles en France avant la fin de l'année.

Sunsoft, l'un des rares japonais présents, présentait quant à lui des nouveautés telles que **ZERO**, ainsi que **BUBBLE & SQUEAK**, un nouveau jeu de plates-formes au scrolling différentiel, **AERO THE ACRO-BAT II**, que je recommande tout particulièrement pour la qualité de ses effets spéciaux, et **DAZE**, qui vous mettra dans le peau d'un gentil petit Père Noël.

●●●●●●

Chez Interplay, l'on pouvait voir **BLACKHAWK**, un Beat'Em Up/ plates-formes qui pétaradait dans tous les coins, ainsi que **ROCK'N'ROLL RACING**, qui comporte une bande-son phénoménale. Toujours chez Interplay, les aficionados de la pâte à Slim vont se réjouir de l'arrivée de **BOOGERMAN**, le jeu le plus crade de la galaxie.

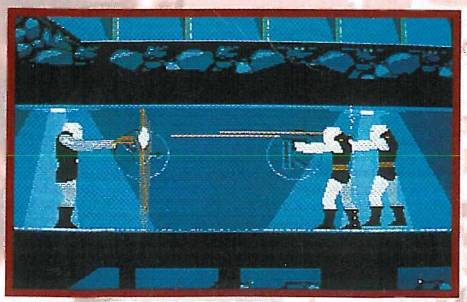
Outre l'extraordinaire **EARTHWORM JIM**, sur le stand de Virgin qui, lui aussi, "cartonnait sec", on avait la joie de découvrir ou de redécouvrir **LINKS**, une simulation de golf sur Mega-CD, qui a connu sur PC un vif succès, ainsi que la version de **DRAGON** sur Master System. **ANOTHER WORLD II** était également présent sur Mega-CD, ainsi que **DINO DINI'S SOCCER**, une excellente simulation de foot réalisée par le maître en la matière : l'auteur de Kick Off. Toujours chez Virgin, les amoureux du "snooker" pourront s'entraîner avec **JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER**, qui est entièrement réalisé en trois dimensions avec des effets de rotation et de zoom superbes. Voilà, c'est fini pour aujourd'hui, il ne vous reste plus qu'à vous éclater en cette fin d'année. Bonne nuit !

AT II Megadrive

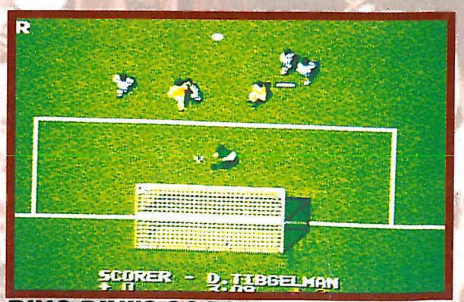
ROCK'N'ROLL RACING Megadrive

SNOOKER Megadrive

ERMAN Megadrive



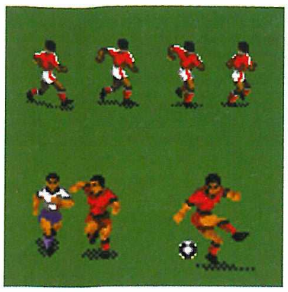
ANOTHER WORLD II Megadrive



DINO DINI'S SOCCER Megadrive

●●●●●●

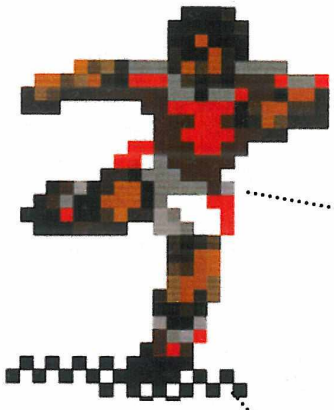
Anatomie du footballeur moderne



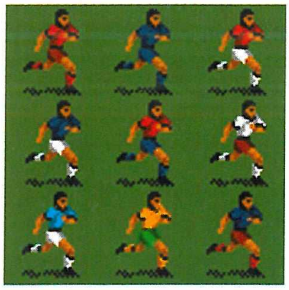
- Intelligence artificielle améliorée. Les joueurs peuvent jouer avec plus de recul, ils réalisent de meilleurs dégagements, et leurs passes sont bien plus précises.

- Têtes puissantes permettant de marquer des buts et qui sont entièrement hors de portée du gardien qui plonge.

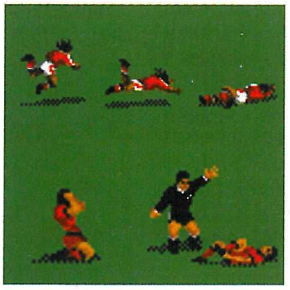
- Nouvelles reprises de volée qui vous seront indispensables lorsque vous vous retrouverez face à face avec des gardiens plus habiles que jamais.
- Buts grâce à des reprises de volée ou demi-volées ainsi qu'à des balles brossées.



- Tirs plus puissants !
- Joueurs plus rapides !
- Passes plus fortes !



- Plus de 200 équipes internationales.
- Jouez une saison de ligue nationale complète, puis emmenez votre équipe en tournée dans le monde entier.



- Une blessure insignifiante, et vous voilà hors-jeu pour le reste de la saison.

Composite screenshot

- Buts grâce à des tactiques de coups francs superbes.

FIFA

FIFA 95 SOCCER

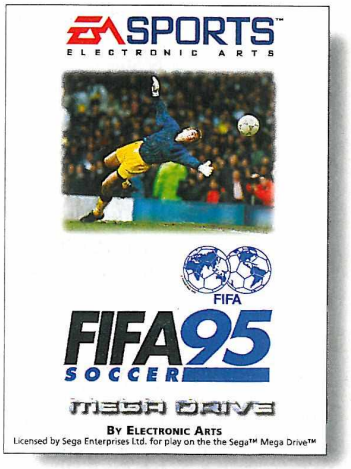
Le nouveau grand bond en avant

Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe: s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder! Avec plus de 100 clubs européens qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

Lorsque vous sortirez vainqueur des éliminatoires de votre pays, jetez-vous dans l'arène internationale. Milan contre Manchester. Munich contre Marseille. Ceci est une sélection naturelle des plus grandes équipes d'Europe.

Maintenant, faîtes un pas de géant et jouez sur la scène internationale. FIFA Soccer 95 présente plus de 200 des meilleures équipes du monde. Découvrez au fil du jeu, quel continent excelle par sa force, ou par son adresse et quel est celui qui a le foot dans le sang.

A moins de vouloir être complètement hors-jeu un bon conseil, adaptez-vous à FIFA Soccer 95.



if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur FIFA Soccer '95 , téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts.

SEGA SAGA

VINGT ANS • VINGT ANS • 20 ANS • VINGT ANS • 20 ANS • VINGT

l'âge

À l'heure où l'on ne parle que de 32 X et de Saturn (Sega), de PSX (Sony) ou de l'Ultra 64 (Nintendo), il semble que le marché connaisse actuellement une mutation. Les données changent. Voici maintenant une vingtaine d'années que la première console de jeux vidéo a été lancée (1973 pour être plus précis). C'était l'œuvre de Magnavox, et il s'agissait d'une adaptation (baptisée Odyssey 100) du célèbrissime jeu d'arcade Pong, inventé par Nolan Bushnell, qui prendra plus tard la direction d'Atari. Après une récession sur laquelle nous revenons un peu plus loin, le marché devait définitivement se relancer en 1983 au Japon avec la Famicom, la "Family Computer", qui débarquera en 1985 aux États-Unis où elle est mieux connue sous le nom de NES. Depuis, à l'inverse de l'environnement des jeux, les acteurs n'ont pas changé...

LAURENT

le Siège de Sega of America

bilan de santé après vingt ans d'existence

L'histoire du jeu vidéo, vous la connaissez : 1973 voit la naissance de la 1ère console. Un phénomène nouveau est né. Au fur et à mesure, les machines évoluent et Atari crée la VCS 2600, l'une des premières consoles aux cartouches interchangeables (jusqu'à présent, pour jouer sur son téléviseur à un autre jeu que Pong, il fallait acheter une autre console). L'industrie progresse aux États-Unis, et le marché (en valeur, c'est-à-dire le montant financier des ventes) passe de 0,5 milliard de dollars en 1980 à 1 milliard un an plus tard, pour peser 3 milliards en 1983.

20 ans de maturité?

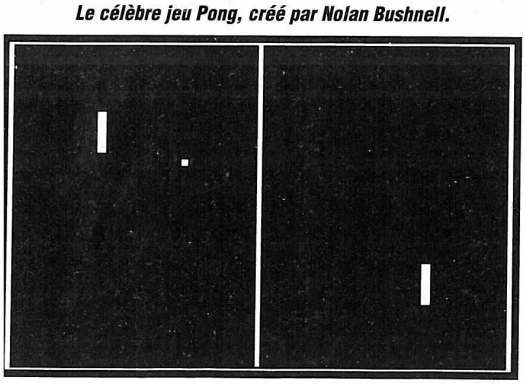
Malheureusement, une mauvaise qualité du software (le logiciel) et une offre médiocre font chuter le marché, qui tombera à 100 millions de dollars en 1985, soit une baisse de 96% ! Mais l'arrivée, l'année précédente, de la NES, et de la Master System de Sega en 1986, redope le marché.

Depuis, les ventes n'ont cessé de progresser, les deux acteurs Sega et Nintendo s'en partagent le leadership, et occupent à eux deux 96% du marché (les 4% restants sont la propriété de la Neo Geo de NEC). Pour mieux comprendre le marché, et les raisons de son succès, intéressons-nous aux principaux intervenants.

l'épopée SEGA

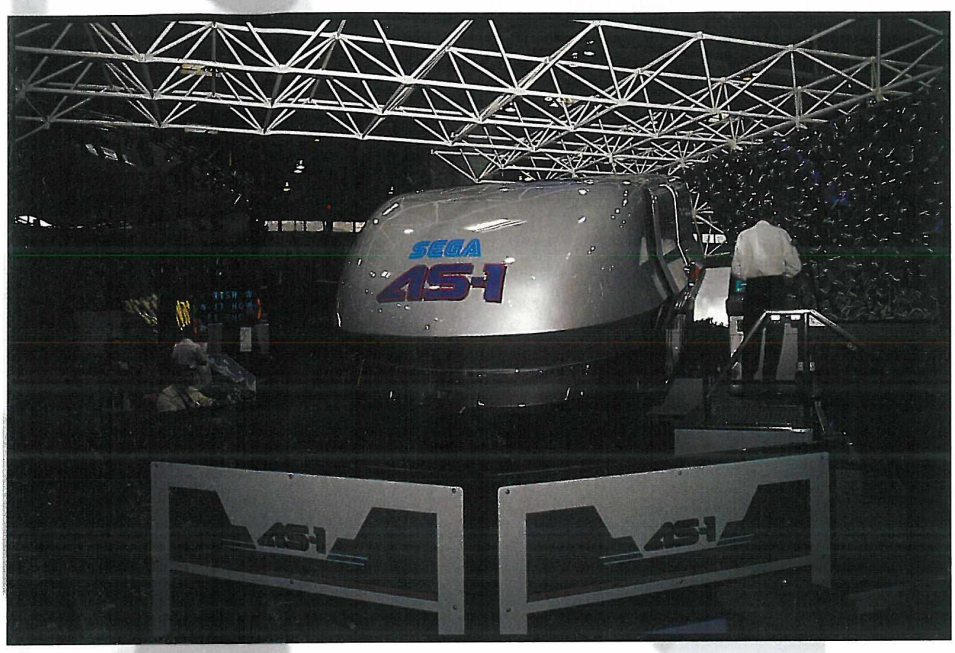
Sega est avant tout né d'un constat. Après la deuxième Guerre Mondiale, de nombreux militaires américains occupent l'Empire du Soleil Levant. Ils sont chargés de réorganiser le pays suivant le plan Truman. Cependant, comme tout soldat éloigné de ses terres, les troupes U.S. s'ennuient. Des flippers, des juke-boxes, et autres machines de jeu sont importés des États-Unis. Le constat établi est le suivant : personne ne gère l'entretien de ces machines. "Service Games" est alors créé, et deviendra quelques années plus tard "Sega", entreprise que vous, lecteurs de Mega Force, connaissez bien. En 1965, Sega, en association avec une compagnie nippone dirigée par un jeune américain de 20 ans, David Rosen, décide de créer des machines électroniques, et de les commercialiser sous sa propre marque. Avec Pong, créé par Nolan Bushnel, l'arcade fait véritablement son entrée. Sega, grâce à des capitaux injectés par la société Gulf+Western Industries, rachète alors une société de distribution appartenant à Hayaho Nakayama. Sega, ayant déjà lancé quelques bornes d'arcade, profite de l'engouement provoqué par Pong pour ces jeux, et grâce à sa connaissance du marché (la cible est la même que celle de ses produits précédents), à ses circuits de distribution et sa politique d'innovation technique, conquiert rapidement le marché et s'installe dans le confortable fauteuil de leader. Cette époque verra l'éclosion de grands hits d'arcade, que l'on retrouvera plus tard sur Megadrive : Out Run, Super Monaco GP...

Le célèbre jeu Pong, créé par Nolan Bushnell.



le renouveau

En 1983, observant avec attention le développement du marché des consoles de salon, Sega décide de faire fructifier son expérience technologique de l'arcade pour lancer la SG-1000 (Nintendo avait lancé en 1977 la TV-Game 6, console comportant 6 jeux en mémoire). Malheureusement, l'état du marché se détériore, et l'arrivée tonitruante en 1983 de la Famicom au Japon, rebaptisée NES (Nintendo Entertainment System) aux USA, sonne le glas de la première console Sega. Tirant une leçon de cet échec, la société de David Rosen et Hayaho Nakayama démar-



L'une des forces de Sega : l'arcade. Son expérience dans ce domaine lui permet de progresser en matière de consoles.

re la mise au point d'une nouvelle console, la Master System, qui sera lancée en 1986 (microprocesseur Z80, résolution 256x192 points, 16 couleurs) et connaîtra un vif succès. Conscient depuis de nombreuses années que la technologie est l'une des deux clefs du succès (sur les 2.000 personnes directement employées par Sega, 600 appartiennent au département Recherche et Développement), Sega décide de devancer son concurrent et met sur le marché en 1989 une console 16 bits (microprocesseur 68000, résolution 320x244 points, 10 voix stéréophoniques, 64 couleurs). Le succès se fait sentir immédiatement, et 850.000 Megadrive seront vendues en France en 3 ans. Aucune source officielle ne pouvant fournir de chiffres, nous nous sommes référés aux constructeurs. Ainsi, à la fin de l'exercice 92/93, Sega France annoncait pour l'hexagone : 1 million de Megadrive, 500.000 Game Gear, ainsi que 50.000 Mega-CD. Sur le plan financier, les ventes mondiales de Sega Enterprises Ltd se montent à 3,6 milliards de dollars (y compris Sega Amusement, la filiale arcade, qui représente 37% du chiffre), et dont 43,5% sont réalisées au Japon.

Cette réussite est due à deux raisons principales : la conquête technologique, engagée par David Rosen et Hayaho Nakayama, et des outils "marketing" de pointe. Depuis l'arrivée sur le marché de la Super NES et de la Megadrive, les deux géants que sont Nintendo et Sega savaient qu'à produits égaux, la différence se ferait sur le marketing (mercatique, pour les puristes). C'est pourquoi ils n'ont pas lésiné sur les moyens, en engageant de gigantesques campagnes de communication dans les médias. Ces campagnes ont installé dans nos têtes de célèbres slogans ("Vous jouez où avec le vôtre ?" ou encore "Sega, c'est plus fort que toi."), mais surtout deux célèbres personnages : Sonic et Mario. Ce dernier est né il y a 17 ans du cerveau de Shigeru Miyamoto, et est apparu pour la première fois dans le génial Donkey Kong. Son créateur l'a conçu proche des enfants, stratégie Nintendo oblige. Tout a été calculé : son apparence physique (une moustache est plus visible qu'une bouche), ses vêtements (la casquette se voit mieux que les cheveux, et le tee-shirt et la combinaison laissent bien apparaître les mouvements), sa taille (Mario doit être plus petit que ses ennemis) et son métier (il travaille dur tous les jours). Mario évolue dans des milieux colorés et non violents, argument utilisé par la société auprès des parents pour faciliter la pénétration des jeux vidéo dans les foyers. Ceci constitue l'un des piliers du positionnement marketing de Nintendo : la marque évolue dans un univers non violent. Sonic, quant à lui, est arrivé après Mario.

les clefs du succes

l'univers sonic

La vie de Sonic the Hedgehog ne doit rien non plus au hasard. Lorsque la console 16 bits de Sega est lancée sur le marché, elle se positionne comme un produit "high-tech". Seulement, elle doit le prouver aux consommateurs. Pour cela, les programmeurs Sega, dirigés par M. Kanari, recherchent un jeu capable de démontrer les capacités techniques de ce support. Rapidement, de grandes lignes se dessinent : le personnage devra être rapide, coloré, vif, rusé. Les idées s'enchaînent ensuite ; ce personnage sera bleu (en opposition au rouge de Mario), et ne sera pas humain (pour les mêmes raisons). L'idée du hérisson vient tout simplement du fait qu'aucun jeu n'employait comme personnage principal cet animal. Sonic est né. Ses caractéristiques physiques en découlent tout naturellement : il sera ultra rapide (d'où son nom), et capable de prouesses. Maintenant, dans l'esprit des consommateurs, Sonic incarne Sega. Pourtant Michel Bams, responsable de la

Sonic est l'un des jeux les plus vendus au monde.

20 ans l'âge de maturité?

communication de Sega France, nous met en garde : "Si Sonic représente Sega, la réciproque n'est pas vraie : Sonic a été créé pour figurer la Megadrive, et mettre en valeur ses atouts techniques, et non pas pour incarner la société dans sa globalité". Cela démontre que le rôle des mascottes, spécifiquement dans les secteurs où les enfants sont la cible marketing, est primordial. Elles sont un outil de notoriété et permettent d'identifier sans aucun problème la marque. Par exemple, une affiche publicitaire sans la mention Sega, sera reconnue si Sonic y figure. Les mascottes sont le "deuxième logo" des entreprises, et leur utilisation sera fonction de la cible, et de leur stratégie. Le dilemme est simple : quel positionnement et quelle stratégie adopter ?

Avant de nous attacher aux stratégies employées, il faut d'abord prendre en considération les données économiques du marché, qui représente sur le plan mondial plus de 9 milliards de dollars (dont 5 milliards pour Nintendo). La planète vidéo-ludique est globalement divisée en trois, entre le Japon, les États-Unis, et l'Europe. Fin mars 1994, les parts de marché étaient les suivantes (source : Goldman Sachs & Co.) : au Japon, Nintendo est largement installé dans son leadership avec 78% ; aux États-Unis, la différence est inverse puisque Sega détient près de 60% du marché sur le segment des consoles 16 bits et donc de la Megadrive ; enfin, en Europe, la firme d'Haneda dispose de 59 points grâce, notamment au marché anglais qui, lui, atteint près de 64% de parts. Attachons-nous au marché européen, et plus spécialement au français.

Selon une enquête express réalisée par l'Institut NIELSEN sur les mois de février/mars 1994, les parts de marché Sega (en volume) sont les suivantes : 50% pour la Megadrive, 39% pour la Master System et 27% sur le secteur des portables (45% en valeur, ce qui est logique si l'on compare le prix de la Game Gear à celui du Game Boy). Comme on peut le constater, le seul segment sur lequel rivalisent vraiment les deux grands est celui des 16 bits.

Patrick Lavanant dirige Sega France depuis 1993.

Connaissez vous SONIC ?

Sonic est né sur la planète Mobius, perdue quelque part dans l'espace. Orphelin dès son plus jeune âge, il a grandi dans la forêt de Green Hill Zone, entouré d'amis qui lui ont tout appris : le lapin Johny Lightfoot, Sally Accorn l'écureuil, Flicky l'oiseau, ou bien encore Joe Sushi le morse, Tux le pingouin et Chirps le poulet.

Sonic a rencontré Robotnik accidentellement, après avoir découvert par hasard son laboratoire secret. Ils sympathisèrent rapidement et Robotnik lui laissa visiter son laboratoire. Puis soudain pris de folie, le diabolique Dr Robotnik voulut capturer notre hérisson préféré. Sonic parvint alors à s'échapper, et à rejoindre Green Hill Zone, pour prévenir ses amis du danger qui planait sur Mobius. La suite, vous la connaissez...

une période faste révolue

En terme de valeur, un fait est spécialement marquant. De 1991 à 1993, Sega a affiché des résultats plus que provoquants : grignotant sans cesse des parts de marché sur son concurrent, ses ventes se sont multipliées par 4, et ses profits ont augmenté de 300% (source : Glodman Sachs & Co.). Seulement, depuis le début de l'année 94, ses ventes ont stagné (voire légèrement baissé), et la baisse de ses profits peut être estimée à 66,6% d'ici à la fin de l'année. Le phénomène est identique pour l'autre géant qu'est Nintendo. Cette baisse des profits peut s'expliquer par deux facteurs. Tout d'abord, les ventes stagnent et les charges maintenues au même niveau entraînent logiquement une perte financière. Ensuite, l'Europe a été témoin d'une guerre des prix entre

La Saturn possède tous les arguments techniques pour séduire les fans de jeux.

Clockwork Knight sur SATURN

Nintendo et Sega. Le volume de consoles vendues n'ayant pas augmenté, rien n'est venu compenser les pertes générées par cette guerre. Quant à l'accalmie des ventes, elle peut être imputée à la récession économique, mais elle est surtout due à l'effet de lassitude face au manque de nouveautés en matière de "hardware" (le matériel). Depuis la sortie des 16 bits Sega et Nintendo, c'est le calme plat. Quelques machines ont vu le jour (Neo Geo et 3DO, par exemple) ainsi que quelques périphériques (Mega-CD), mais pour des raisons de prix, de stratégie, ou de technique, celles-ci restent marginales et ne donnent pas la nouvelle impulsion que les consommateurs (avides de high-tech) attendent.

Si les consommateurs sont dans l'attente d'une nouvelle console, les constructeurs Sega et Nintendo ne restent pas oisifs. Chacun de leur côté, ils préparent l'avenir. Là encore, deux stratégies s'affrontent. Du côté de Mario, la stratégie s'axe principalement sur le logiciel. Contrairement à son concurrent principal, dont les nouveautés en matière de matériel sont fréquentes (Mega-CD, Multi-Mega et bientôt la 32 X), Nintendo mise plutôt sur la technologie du software,

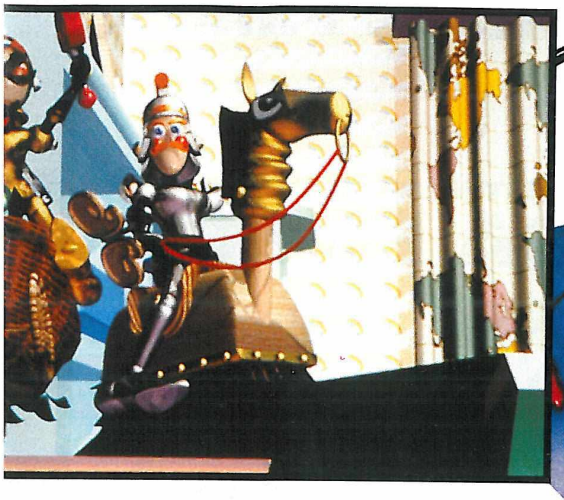
une politique d'attentisme

et l'intérêt qu'il génère. C'est dans cette optique que la firme a lancé en 1993 un nouveau microprocesseur, le Super FX (qui équipe la cartouche Starwing), qui sera suivi dans quelques temps d'une deuxième version. En parallèle, Nintendo, qui prend conscience des réalités du marché, travaille en collaboration avec les équipes de Silicon Graphics sur une nouvelle console : l'Ultra 64.

Côté Sega, les dirigeants axent plus leurs efforts sur le hardware. Leur stratégie est double. D'abord, la firme d'Haneda souhaite s'adresser avec ses machines à toutes les tranches d'âge : la Sega Kids (prévue pour février 95, ce sera une console 16 bits destinée aux plus petits, avec des jeux —déjà existant pour certains— en version "simplifiée") pour les 6/8 ans, la Megadrive pour les 8/16 ans, et la 32X et la Saturn pour la catégorie 16/35 ans. Mais le grand objectif est d'une autre ampleur : faire entrer le multimédia et, pourquoi pas, la télévision interactive dans tous les foyers. D'ailleurs, c'est l'objectif que s'est fixé Thomas Kalinske, de Sega of America, interviewé par Business Week (hebdomadaire économique anglo-saxon) : "Je ne pense pas que nous pourrons être satisfaits tant qu'il n'y aura pas plus d'utilisateurs de nos produits que de gens assis dans leur fauteuil en

La 32X sera très prochainement disponible sur le marché français, et fera la transition avec la Saturn.

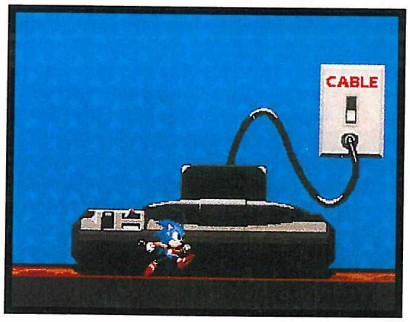
20 ans l'âge de maturité?



La Segakids, qui s'utilisera sans manette, s'adressera aux 6/8 ans. Les jeux seront, pour certains, des versions simplifiées de hits, comme "Ecco Junior".

train de regarder Melrose Place ou Beverly Hills 90210." Pour cela, des accords ont été conclus avec des sociétés telles que Time Warner, AT & T (American Telephone & Telegraph Co.). Des contacts seraient même établis avec le géant Microsoft Corp. Tous ces pourparlers, dont certains ont déjà abouti (Sega Channel, ou la ligne téléphonique qui permet de jouer à distance contre d'autres personnes), visent à préparer l'ère du multimédia, dont Sega est convaincu du futur succès. La société y a d'ailleurs déjà mis un pied avec son CD-Rom, le Mega-CD.

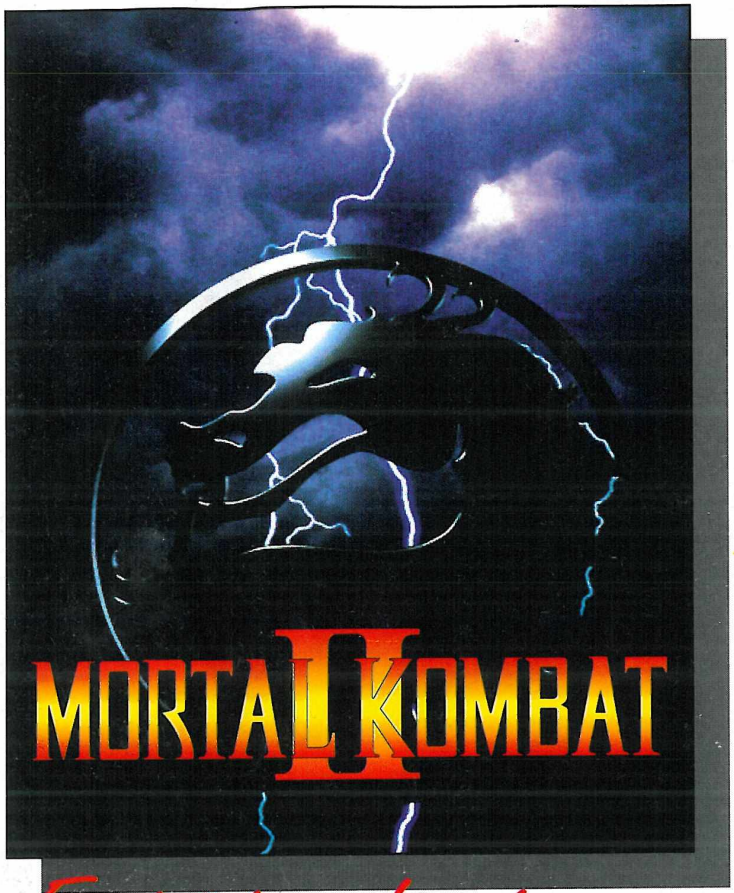
L'objectif de Sega : installer le multimédia dans les foyers, notamment avec l'aide de la Sega Channel.



Si les données restaient les mêmes, il semblerait que le partage du marché de l'interactivité soit clair. Mais il n'en est rien. D'autres sociétés vont faire leur entrée sur la scène du hardware. D'abord Atari, avec la Jaguar, qui souffre cruellement d'un manque de jeux et d'appui marketing, ensuite la "joint-venture" Matsushita/Electronic Arts/Panasonic avec la 3DO, et surtout Sony avec la PSX (PlayStation X). Si le succès de la Jaguar est compromis pour les raisons citées précédemment, la 3DO, elle, peut constituer un concurrent sérieux si elle bénéficie d'un soutien marketing (et peut-être d'une baisse des prix). Ce qui inquiète réellement Sega et Nintendo, c'est la sortie de la PSX, prévue pour septembre 1995. Sony, déjà impliqué dans l'édition de jeux (Sensible Soccer...), dispose de suffisamment d'expérience dans l'électronique de loisirs. Avec des structures dignes de ce nom, Sony a de quoi perturber un marché qui, en ce moment, se cherche. Vers quelle technologie évoluer ? À qui s'adresser ? La PSX sera une console techniquement au point, et un sérieux concurrent.

Mais une console comme la Saturn a des arguments pour lui répondre : 32 bits équipée d'un CD-Rom, architecture RISC, plus de 16 millions de couleurs affichables simultanément, système PCM (32 canaux) et FM (8 canaux) pour le son... De plus, Sega a un autre atout de taille dans son jeu : la 32X. Cette console, ou plutôt cet adaptateur 32 bits, qui arrivera très prochainement sur le marché français, bénéficie elle aussi du savoir-faire et de la technologie Sega. Adaptable sur la Megadrive, cette 32 bits nous ouvrira encore un peu plus les portes de l'interactivité, et saura peser de tout son poids dans la course au trône, dans laquelle Sega est fort bien parti. En dehors de la technologie proprement dite, un autre facteur entre en jeu : pour se lancer sur le marché, il faut à la base le logiciel. Sony édite déjà des jeux, et connaît donc les rouages de cette production, même si aujourd'hui elle fait encore des erreurs. Nous risquons donc de voir naître un marché tripartite réunissant Sega, Nintendo, et Sony. Cependant, les parts de marché respectives des deux leaders mondiaux, les protègent, avec un "plus" pour Sega : l'arrivée prochaine de la 32X et de la Saturn qui, du haut de leur technologie, risquent de frapper fort. Gageons que la société d'Haneda aura fort bien choisi d'investir dans la technologie et le multimédia...

L'ABONNEMENT MORTEL !



MORTAL KOMBAT II

Le jeu le plus attendu de l'année

1 Abonnement de 6 mois à MEGA FORCE

Megadrive 550 F* Port compris au lieu de 709 F
PRIX PUBLIC DU JEU 499 F

Game Gear 405 F* Port compris au lieu de 539 F
PRIX PUBLIC DU JEU 329 F

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu MORTAL KOMBAT II sur MEGADRIVE ou GAME GEAR. FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai MORTAL KOMBAT II sur :
- ❑ MEGADRIVE au prix de 550 F (frais de port compris).
- ❑ GAME GEAR au prix de 405 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément MORTAL KOMBAT II au prix de 500 F sur MEGADRIVE ou 330 F sur GAME GEAR (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

* **SORTIE MONDIALE DU JEU FIN AOUT. COMMANDEZ DES À PRÉSENT, VOUS SEREZ LES PREMIERS SERVIS.**

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS .....

CONSOLE .....

AGE.....

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

MEGA 6

Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., chaque mercredi à 16 h sur

M6

VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE MEGA FORCE ?

RENVOYEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION

À ADRESSER A MEGA FORCE - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : ..... Ville : .....

Code postal : ..... Age : ..... Console : .....

36.68.06.11* TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE

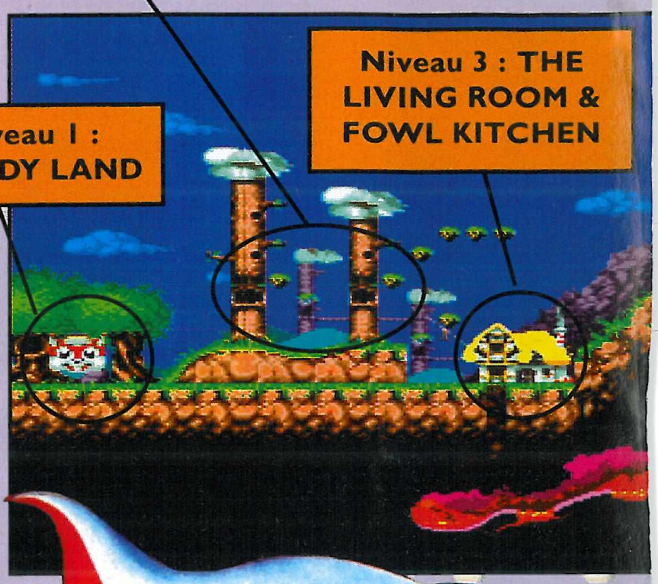
MEGADRIVE (à partir du 26 septembre),
MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO et GAME BOY (à partir du 15 octobre).

*2,19 F l'appel

TOP Cheeper

depuis longtemps, l'écureuil était pour moi un petit animal dont l'unique fonction était d'amasser de l'argent et de faire fructifier les quelques économies ainsi réussies... Eh bien, il n'en est rien ! J'ai rencontré voici quelques jours l'un de ces petits animaux : Mr Nutz. Cet écureuil, doué d'agilité et d'une rapidité fabuleuse, est avant tout un aventurier. Sa casquette vissée sur le crâne (c'est son seul point commun avec Mc Solar...), il ose tout et ça lui réussit (enfin, ça dépend de qui le dirige !...). Né pour combattre, il affronte tout ce qui se présente à lui, fonce "comme un ouf", et il me l'a prouvé. Mr Nutz, comme chacun de nous, a entendu parler du Yéti, ce monstre des montagnes qui terrorise bon nombre d'aventuriers (y compris Tintin en personne). Figurez-vous qu'il a décidé de l'affronter... Eh oui ! Malheureusement, le territoire de ce dernier est plutôt éloigné, et le parcours qui attend Mr Nutz est loin de ressembler à une promenade dominicale en famille. C'est justement là qu'il vous faudra l'aider, mais laissez-moi tout d'abord vous présenter Mr Nutz...

Voici une vue générale des niveaux que vous aurez à traverser pour parvenir à votre but. Mais attention, si vous voyez ici l'ensemble, de nombreux passages secrets restent cachés, et vous devrez faire appel à votre curiosité pour les trouver.



Si vous êtes attentif, vous pourrez trouver des entrées de passages secrets, ou des raccourcis qui vous conduiront droit vers la sortie. Attention : ils peuvent prendre n'importe quelle forme, comme par exemple un tronc d'arbre, ou être tout simplement en hauteur.

Amassez un maximum de pièces, et pour cela, fouillez chaque recoin... Lorsque vous aurez collecté 100 de ces pièces d'or, vous aurez une vie supplémentaire.

Euh... J'avais pensé en ramener chez moi, mais finalement, je préfère un bon petit bonsaï.

Niveau 5 : CLOUDS

Niveau 6 : MEAN STREETS

Niveau 7 : ICE SCREAM

Si les noisettes sont trop hautes, n'hésitez pas à vous servir des araignées ou des autres monstres comme trampoline. Il faut bien qu'ils nous servent un peu...

Niveau 4 : VOLCANO UNDERPASS

MR NUTZ

Vous vous demandez peut-être pourquoi Mr NUTZ court après cette coccinelle (légèrement gotlibienne, d'ailleurs) ? Tout simplement parce qu'elle, et ses collègues, vous attendent au coin des tableaux pour vous lancer d'énormes boules d'herbe séchée.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, Mr Nutz n'est pas un modèle d'innovation. En revanche, dans le genre, c'est une réussite, et ce sur tous les plans. Les graphismes, colorés au maximum, sont très bien réalisés et très variés d'un niveau à l'autre. J'en veux pour exemple la maison (carrément splendide) que vous aurez à visiter, ou les abeilles perchées dans les nuages... Les sprites sont parfois si nombreux à l'écran que l'on perd de vue Mr Nutz. Tous sont franchement bien animés et possèdent chacun leur petite mimique. Vraiment, le jeu ne souffre d'aucun ralentissement notable, ni l'action d'ailleurs, car son rythme ne baisse jamais ! Pas de reproches, alors ? Si, un ! La difficulté est parfois mal dosée et de fait, d'aucuns s'arracheront les cheveux lors de certains passages. Mais cela ne fait qu'ajouter du piment à ce jeu qui, assurément, se range parmi les grands.

LAURENT

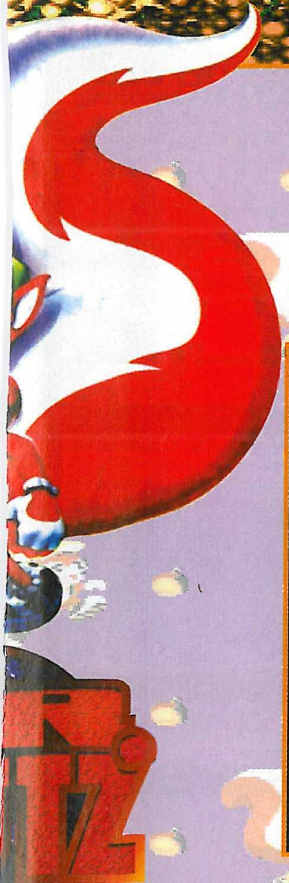
Vous aurez souvent à faire la preuve de vos talents d'équilibriste. Et ce n'est pas toujours facile, surtout avec l'effet de glissade du personnage.

Quelques Boss de fin pour vous mettre en appétit... La tactique pour les battre est quasiment la même pour chacun : il suffit de leur sauter sur la tête, ce qui n'est pas toujours une partie de plaisir quand on sait que certains vous lancent des tartes, des yeux ou des crânes... Il suffira de trouver le bon "timing", et après, plus rien ne vous arrêtera.

Mr NUTZ entre en action ! Les premiers ennemis rencontrés ne sont pas les plus difficiles à battre.
Une des armes principales de notre écureuil est sa détente : en sautant sur les intrus, il peut les éliminer, même si certains demandent à être touchés plusieurs fois, comme les chenilles.
D'autres monstres ne peuvent être tués qu'avec la deuxième arme de Mr NUTZ : les noisettes (faudrait pas oublier que c'est un écureuil, tout de même...).
C'est pourquoi il vous faudra en ramasser un maximum, car certains passages sont quasi-impossibles sans elles.

Non, ce n'est pas Sonic... Bien qu'issu de la famille lointaine de ce dernier, celui-ci n'est pas doté de très bonnes intentions, et il vous faudra l'abattre froidement à coups de noisettes.

Mr NUTZ a beau être dans les nuages, il ne faut tout de même pas oublier que certain(e)s lui veulent du mal, comme ces magnifiques abeilles (un sprite splendide, si, si). Mais du fait de leur vol linéaire, il suffit d'éliminer celles du bas avec une noisette, et celles du haut vous passeront largement au-dessus.



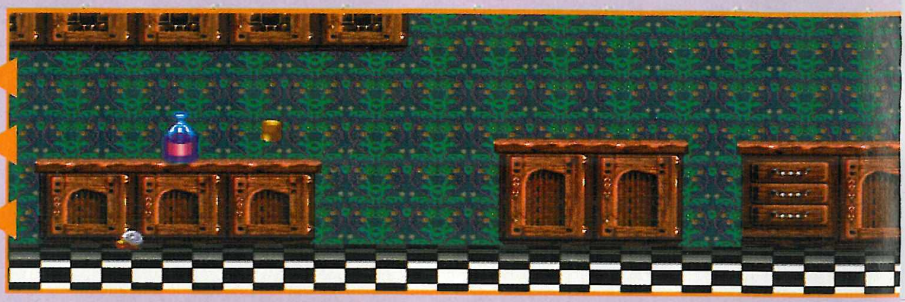
C'est ce qu'on appelle un coup de massue !

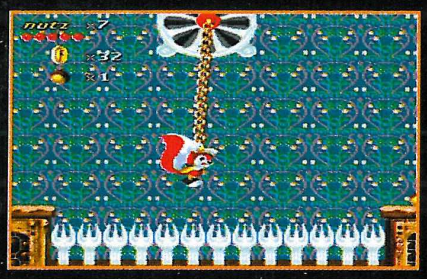
Ce sont cette fois les guêpes qui en veulent à Mr NUTZ. Et en plus, elles sont venues en force. Si vous voulez les éliminer toutes, vous allez y laisser des plumes car, croyez-moi, quand elles piquent, on le sent rapidement !

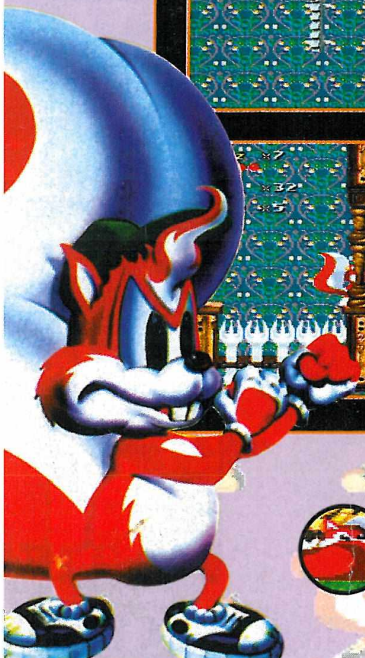
Il est préférable d'éliminer les souris-marteaux à l'aide de vos noisettes, car elles peuvent vous atteindre facilement.

Tout comme la salle à manger, cette pièce, beaucoup plus grande, cache de nombreux dangers. Vous aurez à survoler des fourchettes, exécuter des sauts

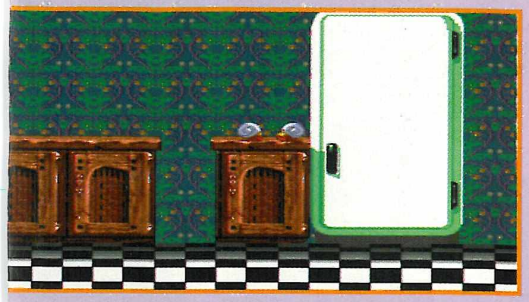
d'acrobate, et persévérer afin de trouver et saisir la coupe contenant un breuvage magique, qui vous réserve une surprise... de taille ! Pour parvenir à cela, rendez-vous tout en haut à droite de la pièce, utilisez les petits ascenseurs, et continuez à droite. Vous trouverez un bouton rouge : sautez dessus. Le mur laisse alors apparaître une autre entrée. Allez à droite, et activez l'autre interrupteur. Vous pouvez maintenant aller vous saisir de la coupe qui se trouve tout en haut à gauche.







Vous vous trouvez maintenant dans l'évier de la maison. Vous pouvez nager sans crainte et rester en apnée aussi longtemps que vous le désirez. Mais attention, évitez l'eau marron, elle vous fait perdre de l'énergie. Pour passer, vous pouvez vous servir des éponges comme embarcations, ou des lianes, ou encore de vos ennemis, en leur rebondissant dessus. Faites également attention aux robinets : leurs chutes d'eau sont dangereuses.



Si ces oiseaux sont très bien réussis, il n'en reste pas moins que leurs intentions sont les mêmes que celles des oiseaux d'Hitchcok, c'est-à-dire malsaines...

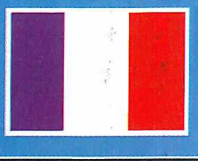
h la ! Après avoir bu la coupe, Mr NUTZ se retrouve miniatu- , et entraîné dans une longue chute. Pour lui, l'aventure inté- re se prépare...

Vous voici dans le dernier niveau, et probablement le plus difficile. Faites attention sur la neige, car la maniabilité est nettement moins bonne du fait de l'effet de glisse, et cela peut poser des problèmes pour sauter sur les plots. En effet, si vous les loupez, vous perdrez une vie et devrez recommencer tout le niveau. Vigilance !

Voici enfin venu le moment de toucher le "jackpot" et de faire les comptes...

QUELQUES MOTS DE PASSE...
Adventure Park : MAGICS
The Living Room : GOLDEN
Volcano Underpass : WINDOW
Mean Streets : CASPER
Ice Scream : PIZZAS

MEGADRIVE



SON 15/20

Des musiques agréables, parfois très proches de celles des jeux Disney comme World of Illusion. Les bruitages sont eux aussi très nombreux et réussis.

GRAPHISME 17/20

Ils sont dans l'ensemble très colorés, et d'une variété impressionnante. On peut quand même regretter la simplicité graphique de certains Boss.

ANIMATION 17/20

La fluidité n'est absolument pas à mettre en doute, et tous les personnages sont dotés d'animations propres.

MANIABILITÉ 16/20

Mr NUTZ court, bondit, tire, esquive, mais le plus important est qu'il le fait quand vous le désirez et pas 2 heures après.

INTÉRET 17/20

Le nombre de passages secrets, la longueur des niveaux ainsi que la précision requise, redonnent de l'intérêt à un genre qui n'était pas nouveau.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : OCEAN
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ *Des graphismes splendides*
\+ *La diversité des niveaux*
\+ *La maniabilité*
\- *Un genre connu*
\- *Certains passages difficiles*

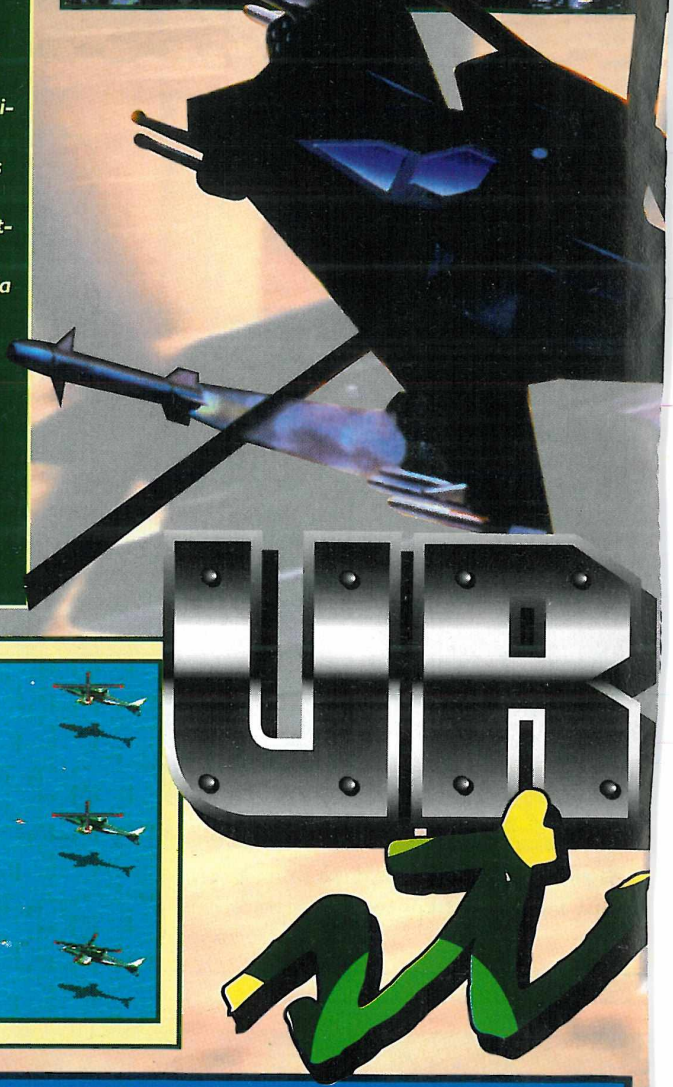
91%

ZAPPING

Vous voici en l'an 2001, à l'aube d'une nouvelle guerre. Vous, Legal, faites partie du groupe d'intervention C.O.R.E et étiez paisiblement en vacances au bord de la plage lorsque vous avez reçu une communication d'une importance capitale (vous saviez bien que vous n'auriez pas dû emporter ce téléphone avec vous !...). Malone, l'un des plus riches hommes au monde, celui-là même qui voulut être Président il y a quelques années, projette de mettre au point une arme de guerre redoutable et de prendre l'Amérique par la force puisque les citoyens n'ont pas voulu de lui comme Président. Le premier composant de cette arme se trouve sur l'île d'Hawaii, et il faut à tout prix l'empêcher d'en prendre possession. Heureusement, un poste de commande mobile se trouve sur l'île d'Oahu, non loin de là. Sautez dans votre nouvel hélicoptère, un engin "high-tech" dernier cri, car vous y êtes attendu dans 30 minutes. Ego, l'un de vos agents secrets, a déjà perdu la vie... Aloha, la partie commence...

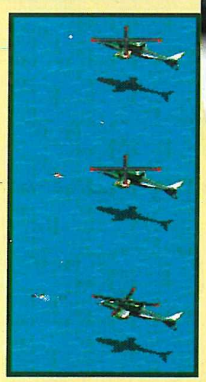
LES OPTIONS

Première difficulté, votre engin a besoin de fuel pour continuer à voler et seconde difficulté, vos munitions ne sont pas illimitées. Fouillez partout, même dans les maisons pour essayer d'en découvrir. Les trousses de pharmacie vous permettent de restaurer vos dommages et la grosse caisse de pharmacie vous donne une vie. Vous pouvez aussi trouver un treuil plus rapide qui vous fera gagner beaucoup de temps !



VOS ARMES

Outre les balles qui ne devraient pas vous faire défaut, vous pourrez utiliser des missiles de deux types. Ne gaspillez pas vos munitions et utilisez-les intelligemment. Le second type d'hélicoptère, le Blackhawk, est plus lourd, moins maniable mais peut embarquer plus de personnes que le vôtre. En plus, il est moins armé car il ne possède pas les super missiles.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Digne successeur des précédents épisodes, Urban Strike devrait régaler tous les amateurs et amoureux de la série, devenue désormais trilogie. Suivant le concept éculé par déjà deux épisodes, cette nouvelle réalisation d'Electronic Arts assure une fois de plus et pas que des caramels mous. Dans des décors représentés en trois dimensions isométriques, l'hélicoptère se déplace avec efficacité et répond au doigt et à l'œil aux ordres que vous lui dictez. Mais le plus impressionnant et le plus intéressant dans cette réalisation est sans aucun doute les missions qui tiennent le joueur en haleine tout au long du jeu. Avec un scénario bien ficelé, on entre parfaitement au cœur du jeu et quitter son pad devient un calvaire. Si quelques niveaux ne sont pas excellents et notamment ceux où l'on se déplace à pied, l'atmosphère d'Urban Strike est tellement dense que l'on ne restera pas indifférent devant cette production d'Electronic Arts.

FRANCIS

AU TOTAL, 60 MISSIONS !

Niveau 1 - 6 missions	Niveau 2 - 7 missions
Niveau 3 - 4 missions	Niveau 4 - 6 missions
Niveau 5 - 8 missions	Niveau 6 - 4 missions
Niveau 7 - 5 missions	Niveau 8 - 7 missions
Niveau 9 - 5 missions	Niveau 10 - 8 missions

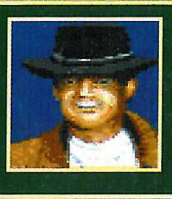
Vous voici dans la prison d'Alcatraz et pour sortir de là, vous devrez trouver et libérer un prisonnier qui vous aidera à prendre la fuite.

Lorsqu'il le faut, vous quittez votre hélicoptère pour continuer à pied. Détruisez les 4 caméras de surveillance, puis les F-29 sur le point de décoller. Retrouvez l'agent Maverick et retenez bien le code qu'il vous donnera !

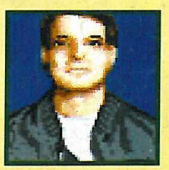
Nom : ATSUKO MATSUMOTO
Nom de guerre : STINGER
Origine : JAPON
Cette ex-contrebandière a un sixième sens , et elle peut hisser des hommes dans l'hélicoptère.

Nom : SIMON FREEMAN
Nom de guerre : FREEPERSON
Origine : ANGLETERRE
Il a un œil de lynx et adore son avion. Tout le reste n'a que peu d'importance pour lui.

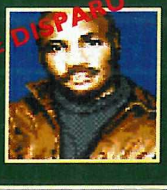
Nom : JIM FLAHERTY
Nom de guerre : OUTBACK
Origine : AUSTRALIE
Il joue aux courses mais jamais avec sa vie. S'il était pilote, il se choisirait lui-même comme copilote !



Nom : ERICH NEWHAUSER
Nom de guerre : NEWGUY
Origine : ALLEMAGNE
C'est un tout jeune copilote sans grande expérience, mais il devrait faire du bon boulot.

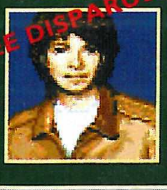


Nom : MARK DOUGLAS
Nom de guerre : LONG-HAUL
Origine : USA
Quand les conditions sont difficiles, les dirigeants font appel à lui. C'est le meilleur copilote du moment.

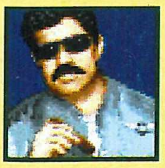


Nom : PETER DEMETRI
Nom de guerre : COSSACK
Origine : RUSSIE
Il regarde trop les films d'action ! Il est rapide, fort mais manque de concentration.

Nom : JILL FISHBEIN
Nom de guerre : LEGAL
Origine : ISRAEL
C'est une experte en armement. Très bon pilote, belle, elle transforme les ennemis en gruyère !

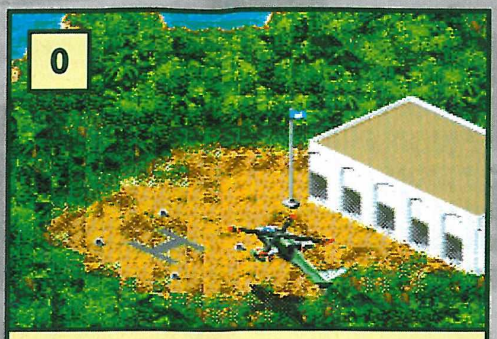


Nom : WILLY AGUILLAR
Nom de guerre : BRAVO
Origine : NICARAGUA
Willy est un guerrier indépendant. Il peut lancer des balles dans le ciel et signer son nom avec.

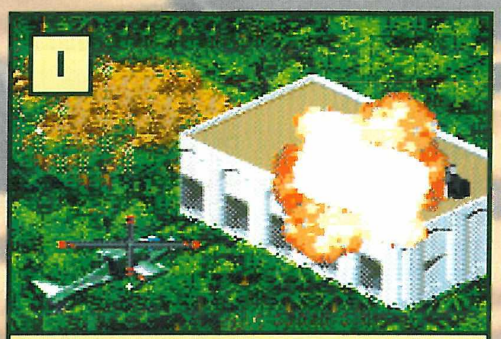


VOTRE COPILOTE...

La précision de votre tir et celle de vos manœuvres dépend de votre copilote. Choisissez-le avec soin. Certains sont portés disparus en mission mais peut-être aurez-vous la chance de les retrouver ?



Vous décollez de votre base et une fois toutes vos missions terminées, vous devrez y revenir.



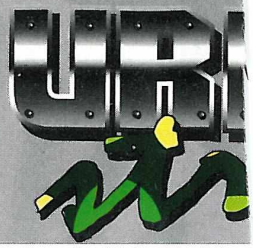
Mission 1
Les hommes de Malone ont pris le contrôle des deux tours du centre des visiteurs et ont mis toute la partie nord de l'île en alerte rouge. Détruisez le radar qui se trouve sur le toit de chacun des centres.

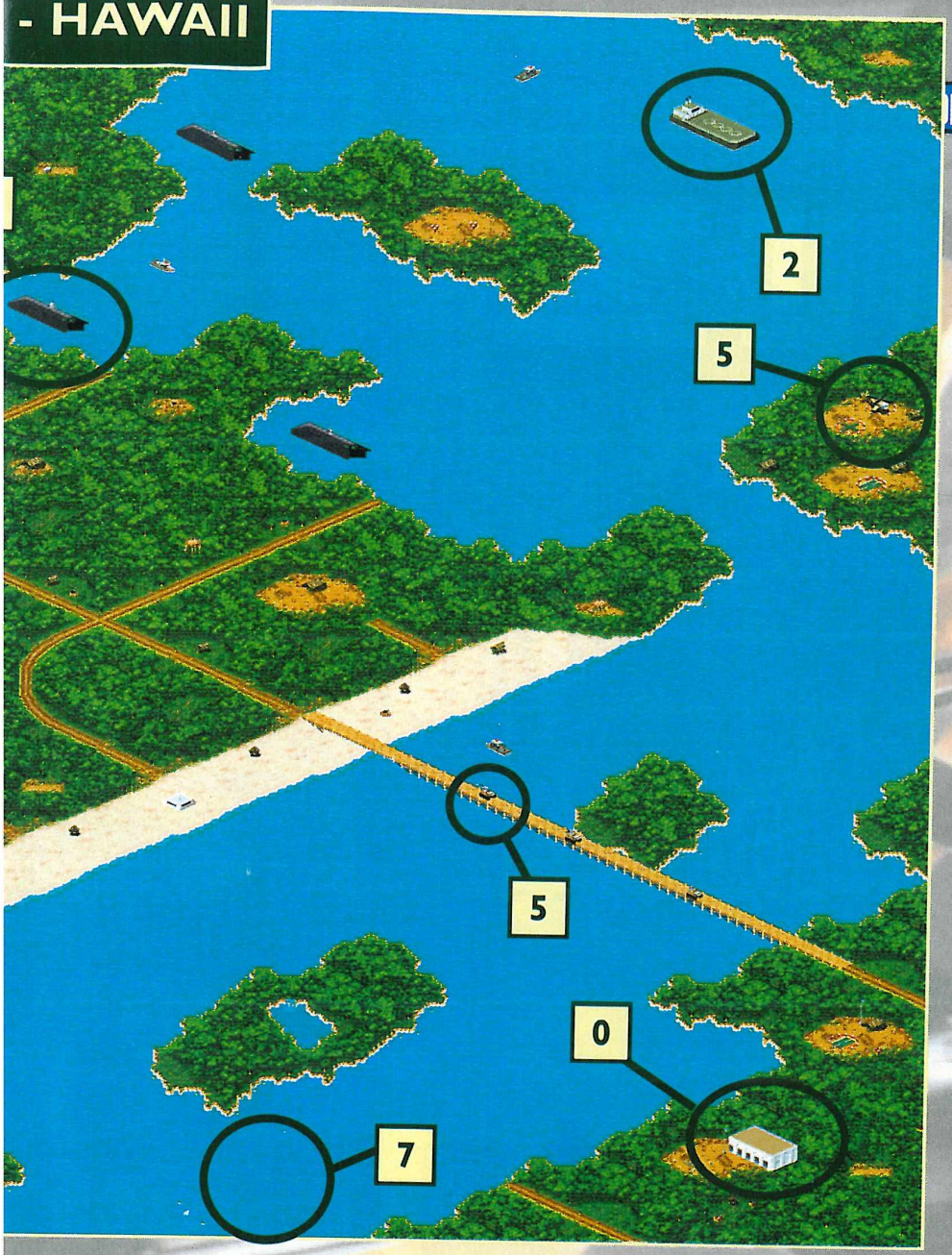
Pour gagner plus de points, détruisez tous les ennemis et sauvez le maximum de personnes, même si cela n'est pas demandé dans la mission. En revanche, évitez de tuer des innocents ou de détruire des bâtiments alliés car cela vous enlèvera des points !

Mission 2
Retrouvez la trace des quatre camions blindés. Détruisez-les puis à l'aide de votre treuil, récupérez leur chargement et déposez-le sur la barge qui vous attend au nordlest de l'île.

Mission 3
Coulez les 4 sous-marins avant qu'ils ne partent.

Un hélicoptère ami s'est échoué sur cette plage. Sauvez le pilote.





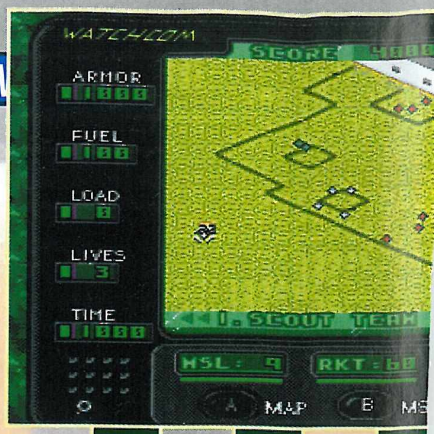
Allez chercher la bombe qui se trouve sur une petite île au sud. Des Bérets verts sont cachés dans la jungle et ont allumé un feu dégageant une fumée bleue. Repérez cette fumée et déposez la bombe dessus. Ensuite, embarquez les Bérets verts...

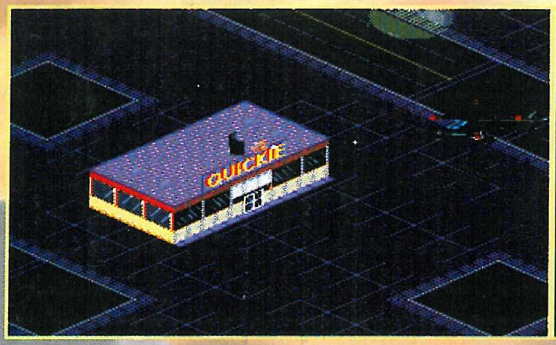
Mission 4
Sauvez le chirurgien esthétique qui se trouve caché dans la forêt. Il peut vous révéler la véritable identité de Malone !

Embarquez dans le Blackhawk puis détruisez le pont ainsi que les véhicules se trouvant dessus.

Soyez bon et sauvez ces civils des dents du requin. Vous pouvez sauver de nombreux autres personnes sur l'île.

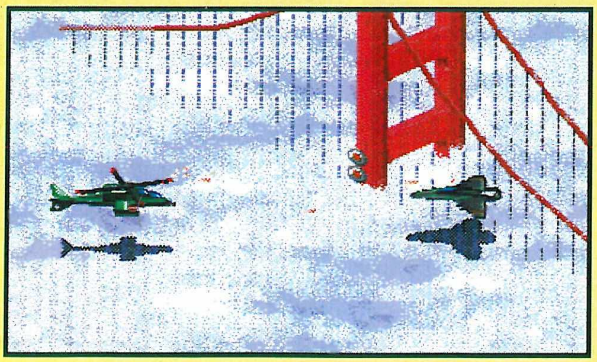
Bienvenue à New York ! Voler entre les buildings est un exercice mortel, même pour le meilleur des pilotes, et lorsqu'il s'agit de sauver une quarantaine de personnes perchées sur les toits, mieux vaut posséder un copilote de classe. Mais tout ceci n'est rien, car vous devrez encore désamorcer une bombe pour éviter l'explosion d'un centre commercial. Là encore, votre copilote sera mis à rude épreuve car il devra couper le bon fil...



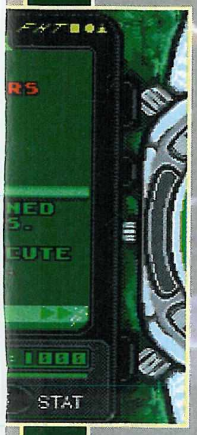


Tous les connaisseurs disent que Las Vegas doit se visiter de nuit, mais tout de même ! On n'y voit rien... Capturez le Commandant qui vous dira où se trouvent les radars et détruisez-les. Ensuite, vous devrez dégager une route à coups de roquettes. Ce n'est pas terminé, vous devrez encore vous attaquer à des chars, puis couper le courant de toute la ville pour réduire à néant les systèmes de défense de l'adversaire...

Bienvenue à San Francisco ! Le Golden Gate est menacé par des bombes. Désactivez-les, tout en faisant face à l'aviation ennemie. Ensuite, détruisez les tours de communication de Malone, ses cinq quartiers généraux, le stock de tanks et le centre de recherche. Au moment de rentrer à la base, vous vous apercevrez qu'elle est prise d'assaut !



Placé sur votre avant-bras, juste à côté de votre montre, vous disposez d'un ordinateur hyper-miniaturisé. Grâce aux photos satellites, vous pouvez visualiser la carte des lieux, les objectifs à atteindre et aussi l'emplacement du fuel et des armes. Votre ordinateur vous permet aussi de savoir exactement ce que vous devez faire pour chaque mission et de vérifier si vous les avez toutes exécutées.

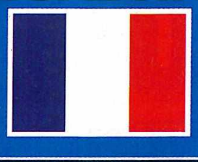


DIRECTION LE MEXIQUE...

Où Malone a fait construire de puissants tanks sous la couverture d'une vieille usine de construction automobile. Dans chaque niveau, vous devez effectuer un certain nombre de missions et parfois dans un ordre précis car les renseignements que vous obtenez servent par la suite. Parmi vos missions, vous devrez repousser un groupe de parachutistes venus éliminer vos amis, et voler un tank pour réussir à détruire tous les autres. Lorsque vous conduisez le tank, vous pouvez suivre une direction et faire pivoter la tourelle dans tous les sens.

Vos missions sont variées, tantôt vous servez la mort, tantôt vous sauvez des vies. Ici, vous vous attaquez à des plates-formes pétrolières gardées par des rampes de missiles SAM, ainsi qu'à un destroyer protégé par une couverture aérienne. Un bateau a été attaqué par l'ennemi. Sauvez ses 15 passagers ! Vous pouvez utiliser l'hélicoptère Blackhawk pour en prendre plus, d'un seul coup. Et que diriez-vous de sauver l'équipage d'un sous-marin ?

MEGADRIVE



SON 17/20

Les explosions, les tirs... On se croirait en pleine guerre ! Si les bruitages avaient été plus nombreux, l'atmosphère sonore aurait pu être béton !

GRAPHISME 15/20

Il est regrettable que la partie où l'on se déplace à pied n'ait pas été plus soignée. Elle tranche avec l'ensemble du jeu qui, graphiquement, est tout à fait correct.

ANIMATION 16/20

Une fois de plus, la partie à pied gâche l'ensemble de ce titre. Mais le reste est tellement parfait que l'on n'en tiendra pas grief à Electronic Arts.

MANIABILITÉ 16/20

À bord de l'un ou de l'autre des hélicoptères, ou aux commandes du tank, la maniabilité est très bonne. Seules les missions à pied sont moins agréables.

INTÉRET 18/20

Sauver des hommes, affronter des tonnes d'ennemis, gérer ses armes et son essence, sortir de son hélicoptère pour réaliser une mission...

✦ ACTION ✦

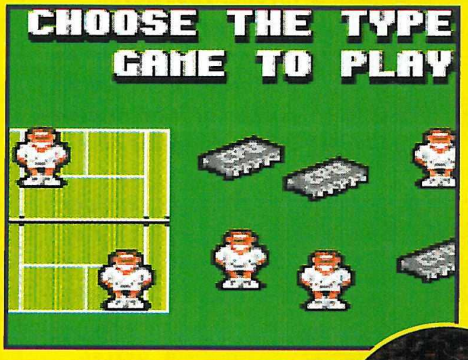
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ *La variété des missions*
- \+ *Ramasser plein de choses*
- \+ *Le bruit des tirs et autres*
- \- *Les niveaux à pied*
- \- *Les textes en anglais*

ZAPPING

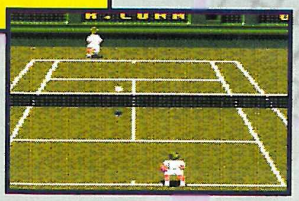
GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GA

depuis des années jamais un tennisman français n'a remporté un Tournoi de l'ATP. De toute manière, on les connaît : quand ce n'est pas le genou qui pose problème, ce sont les restes d'une vieille opération, ou le vent trop fort. Bref, les seuls tournois que les Français gagnent, ce sont ceux où justement il n'y a pas d'étrangers. Mais pourquoi, me direz-vous ? C'est vrai, on n'est pas plus nuls que les autres, après tout. Seulement, plutôt que de s'entraîner comme des bargeots sur les courts, les joueurs qui ont vraiment pigé le système ont choisi un autre truc : Pete Sampras Tennis sur Game Gear. Tout simplement ! Alors, si ça marche pourquoi pas nous ? Il n'y a qu'à essayer...



Faites votre choix : Challenge, Tournoi, World Tour (le mode Tutorial vous explique comment jouer). En mode "Challenge", Pete SAMPRAS Tennis vous permet de jouer en simple ou en double, mais le top, c'est que vous pouvez jouer à deux sur la même console. Eh oui ! L'ordinateur gère vos déplacements, et vous intervenez pour frapper la balle.

Quelques mouvements que vous devrez apprendre à maîtriser pour battre le roi SAMPRAS... Ce jeu vous permet de réaliser la quasi-totalité des coups classiques du tennis : revers et coups droits, lobs, passing-shots... Mais pour cela, il faudra courir, plonger, anticiper... Bref, la tâche ne sera pas facile et vous aurez sûrement droit à quelques raclées au début.



Si vous voulez vraiment cette Coupe, vous devrez remporter les 4 matches du Tournoi, et il est fort probable que vous aurez à affronter le champion Pete Sampras...

PETE SAMPRAS TENNIS

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

On ne peut pas dire que Pete Sampras Tennis souffre de la concurrence sur Game Gear en matière de tennis, puisque c'est le deuxième jeu de ce type à sortir sur cette console. Toutefois, le résultat est heureux. Le jeu propose de nombreux choix, tant dans les joueurs et joueuses que dans les types de Tournoi. La maniabilité est bonne et l'action est rapide. Les graphismes, sans offrir de réelles surprises, sont soignés. Les joueurs sont faciles à manier, excepté lorsqu'ils se trouvent en fond de court, où ils font preuve d'une lenteur pesante. Mais son grand intérêt réside dans le fait que l'on peut jouer à deux sur la même console. Bref, ce jeu procure énormément de plaisir, et réunit bon nombre d'ingrédients intéressants.

LAURENT

GAME GEAR

SON	11/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	15/20		

✦ TENNIS ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE MODES DE JEUX : 3
NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

82%

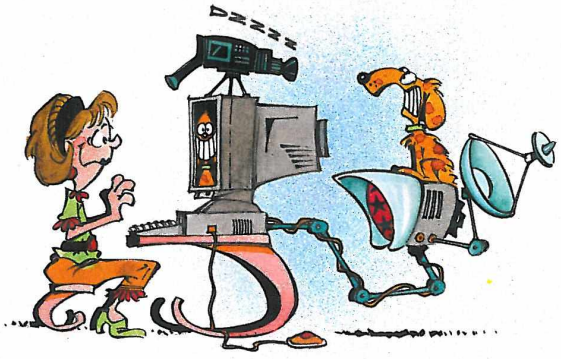
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



+

+

+

=

L'Univers des Loisirs Multimedia

ORGANISATION · BLENHEIM, 70 RUE RIVAY, 92532 LEVALLOIS PERRET CEDEX ● FAX : 47.56.11.90

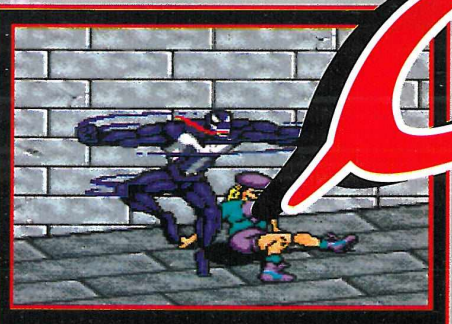
ZAPPING

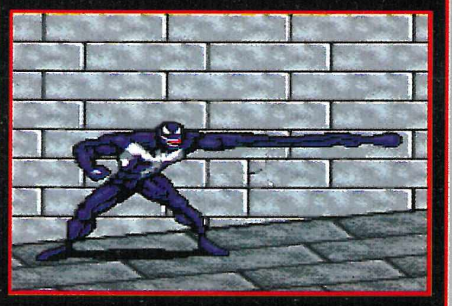
MEGADRIVE •

Tout commence à Ravencroft, une institution à la sécurité maximum, dont les activités sont l'étude et l'incarcération des plus cinglés des criminels. Écoutez la conversation entre un détenu peu ordinaire et ses gardes... Le détenu : "J'espère sincèrement, officier Resnick, que j'aurai l'occasion d'être aussi courtois que vous l'avez été avec moi... en vous égorgeant rapidement et sans trop vous faire souffrir". L'un des gardes lui répond : "Dans tes rêves, Sicko". Le détenu : "Vous devriez m'écouter les gars... Je vous aurais prévenu". Quelques secondes plus tard, le détenu reprend la parole : "Il y a réellement un monstre en moi. Hé, Resnick, souviens-toi de ce que j'ai promis de te faire..." La suite est trop horrible pour la raconter, du sang partout, des lambeaux de chair éparpillés aux quatre coins de la pièce... Un vrai carnage. En prenant la fuite, Sicko, également appelé Carnage, a pris le soin de libérer Shriek et de se faire des relations peu recommandables... Spiderman, Venom et leurs amis vont maintenant devoir intervenir pour éviter une véritable boucherie.

Vous débutez avec trois vies et 1 Continue. Heureusement, vous trouverez des cœurs pour restaurer votre énergie et pourrez aussi gagner des vies en les cherchant bien (grimpez toujours aux murs pour voir s'il n'y a rien en haut). Dans les combats, vous voyez la barre d'énergie de votre ennemi.

MAXI CARN





Tout comme Spidey, Venom possède des coups spéciaux qui font bobo. Lorsque sa barre d'énergie clignote, le coup qu'il porte est mortel.

Dans le niveau 2, vous devez essayer d'arriver en haut d'un immeuble. Doppelganger et Shriek feront tout pour vous en empêcher.

Black Cat (ancienne petite amie de Spidey), Cloak, Dagger, Morbius, Firestar, Captain America, Iron Fist et Deathlok sont les alliés de Spiderman et de Venom. Quant aux autres, Shriek, Doppelganger, Demogoblin, Carrion et Carnage, ce sont les fouteurs de m...

Entre chaque niveau, vous pourrez contempler quelques planches de B.D.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Maximum Carnage est un "Beat Them Up", dans lequel le héros progresse aussi bien vers la droite que vers la gauche, voire vers le haut, tout en assommant brutalement tout ce qui se trouve sur son passage. Dans cette discipline, Maximum Carnage se place comme étant un bon jeu, sans toutefois réussir à décoller sans doute à cause d'un intérêt trop peu poussé et d'une ambiance sonore par trop mollassonne. Les autres aspects techniques étant tout à fait corrects, les mordus du genre et de Spider y trouveront bien leur compte.

FRANCIS

MUM AGE

Lorsque ça va mal, demandez de l'aide à vos alliés, mais pour cela, vous devez ramasser les options représentant leur visage. Dans la mesure du possible, gardez cette aide pour l'ultime combat contre Carnage.

"Me touche pas ou j'appelle mes potes"... Les alliés de Carnage vous attaquent avec hargne. Appelez, vous aussi, vos alliés.

Frappez dans le ventre ! Lorsque les ennemis sont très résistants, leur barre d'énergie est d'abord grise puis encore rouge.

Parfois, vous avez le choix entre contrôler Spidey ou Venom, et les niveaux du jeu peuvent être différents.

MEGADRIVE

SON	11/20

On regrettera la simplicité du son. Les effets sont peu nombreux et ne placent absolument pas le joueur dans l'ambiance que ce titre aurait pu comporter.

GRAPHISME	15/20

Regardez la taille des personnages ! On reconnaît bien le style "dessin animé" qui, en plus, est d'une très bonne qualité. En général, c'est très bien coloré.

ANIMATION	14/20

À part de très rares effacements de sprites et des ennemis qui se cachent en dehors de l'écran, soyons honnête et reconnaissons qu'à ce niveau, tout va pour le mieux.

MANIABILITÉ	16/20

La manette six boutons est reconnue et c'est d'ailleurs bien plus pratique. Les coups s'enchaînent bien et tout se passe sans énervement. Agréable, donc.

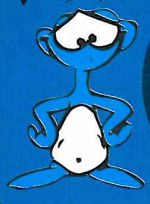
INTÉRET	14/20

Ce n'est pas l'originalité de ce titre qui nous transcendera de plaisir, d'autant que l'on ne peut pas y jouer à deux. Mais l'originalité n'a jamais été gage de qualité...

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 20 environ
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Les nombreux coups
- \+ La taille des persos
- \+ Le style des graphismes
- \- Des ennemis peu variés
- \- 1 seul joueur



79%

ZAPPING

Victorieux de son dernier combat contre le malveillant Pigstar (un porc au bide gras et à l'odeur écœurante), Sparkster pensait déjà aux jours heureux, aux vacances et au calme. Il avait soigneusement rangé son épée sous le lit et accroché son réacteur dans la penderie, pour enfin profiter de la vie et faire quelques enfants. Pourtant, alors que notre héros rendait une visite de courtoisie à sa belle dulcinée (et rien de plus...), un odieux personnage surgit de nulle part, bouscula Sparkster et lui arracha sa belle... Haaaa ! Comment est-ce possible ! Sparkster n'était-il pas sur ses gardes ? Cette erreur risque cette fois de coûter la vie à sa fiancée... Sans tarder, notre héros retourne chez lui, où l'attendent une toute nouvelle épée ainsi qu'un réacteur encore plus puissant qu'il conservait secrètement en prévision d'un coup dur. Cette fois, Sparkster est résolu à faire un vrai carnage... L'amour lui fera-t-il prendre de trop grands risques ? Souhaitons-lui bonne chance...

Lorsque votre réacteur sera entièrement rechargé, vous réussirez à dévisser les boulons de cette machine qui vous barre le passage.

Le désert vous réserve trois principaux dangers : des vers et des tempêtes de sable mais aussi des sables mouvants ! Réussirez-vous à ressortir des pyramides ?

Brisez l'attache de la navette avec votre épée.

SPA

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

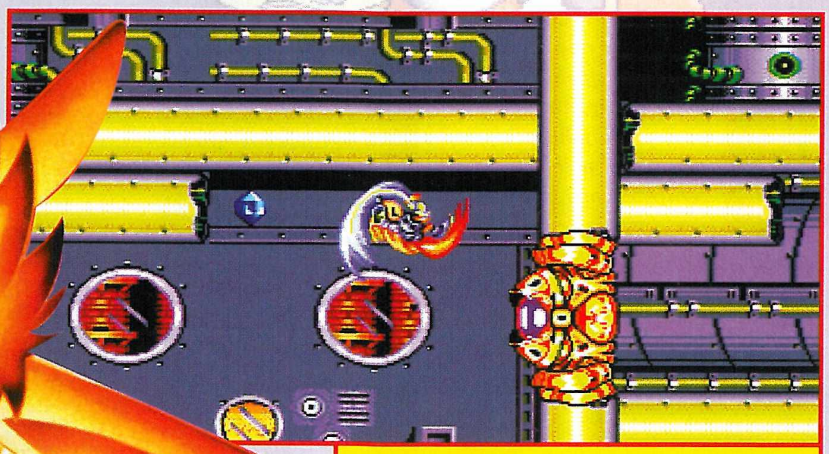
Sparkster est un très bon jeu de plates-formes et d'action, tout comme le premier épisode de Rocket Knight. Cependant, bien que plusieurs éléments techniques aient changé (taille du personnage, animation, maniabilité), ce jeu n'a pas réellement évolué puisqu'aujourd'hui on a la chance de découvrir de plus en plus de jeux en haute résolution, voire en 256 couleurs. Sparkster présente aussi quelques difficultés de maniement, notamment avec la nécessité d'appuyer sur plusieurs boutons à la fois et d'avoir toujours un œil en haut de l'écran pour surveiller l'état du réacteur. On doit trop réfléchir, et cela nous pousse à faire des erreurs et à rebondir comme un fou. Mais ne restons tout de même pas sur cette seule note négative, car Sparkster reste un très bon titre sur la console 16 bits de Sega.

FRANCIS

Vous n'échapperez pas aux confrontations avec les monstres, à la fin de chaque niveau.

LES OPTIONS

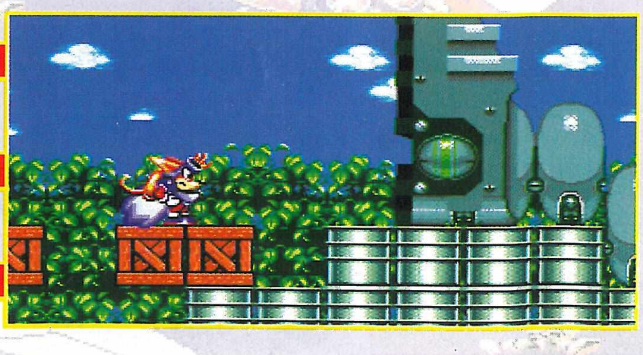
En récoltant 10 diamants bleus ou 1 rouge, vous obtenez une option. Méfiez-vous, c'est parfois une bombe qui peut vous arriver dessus ! Trouvez les pommes pour reprendre de l'énergie, découvrez des vies supplémentaires dans les passage secrets, foncez sur les turbos pour être propulsé, ramassez les petites flammes pour obtenir une épée plus puissante...



Détruisez les monstres qui vous barrent le chemin sans perdre un instant. L'écran scrolle et vous risquez de disparaître...

De la sève vient de tomber sur votre réacteur, désormais inutilisable pendant quelques secondes...

Remontez à la tête du convoi en ouvrant les caisses pour y recueillir de précieuses options. Attention, des gardes peuvent s'être cachés à l'intérieur. Ne vous arrêtez jamais de courir, sous peine de perdre le convoi... Vous arriverez ensuite sur un camion transportant un super golgoth. Détruisez-le !

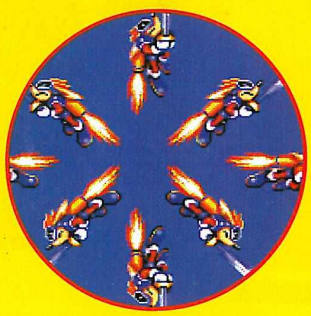


SPARKSTER

Appuyez sur ce bouton pour faire apparaître une plate-forme. Vous devrez la quitter plus tard et franchir plusieurs obstacles en un temps record pour remonter sur cette plate-forme et continuer votre voyage.

Après avoir traversé la ville en donnant coups de poing et coups de pied, un autre golgoth s'avance vers vous... Mettez-vous à distance et frappez-le d'un coup de poing direct ou d'un uppercut. Protégez-vous de ses attaques en faisant barrage avec vos bras.

Oups ! Vous avez failli perdre la tête...

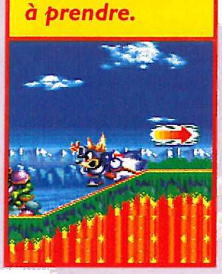


VOS MOUVEMENTS

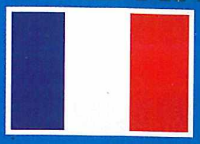
Suivant la puissance de votre réacteur, vous partez plus ou moins loin et dans toutes les directions. Tournoyez sur vous-même lorsque vous n'avez pas le temps de vous dégager d'un ennemi. Accrochez-vous comme une chauve-souris, rampez la tête en bas et utilisez votre épée. Sautez ou baissez-vous si nécessaire.

Choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté, le nombre de vies (1, 3 ou 5) et le nombre de "Continues" (0, 2 ou 4).

Des pancartes vous indiquent parfois la route à prendre.



MEGADRIVE



SON 15/20

Bien que les musiques et les effets sonores soient de bonne qualité, on n'en est pas pour autant émerveillé pendant le jeu. C'est très bien quand même.

GRAPHISME 15/20

Vous avez remarqué l'arrivée des jeux en 256 couleurs et en haute résolution? Sparkster n'en faisant pas partie, il ne peut prétendre à une meilleure note.

ANIMATION 14/20

L'animation est identique à celle du premier épisode. Aucune évolution à ce niveau. C'est regrettable car de nos jours, on trouve bien mieux...

MANIABILITÉ 15/20

Sparkster est plus difficile à contrôler que dans le premier épisode à cause de la double puissance de son réacteur. Il se déplace aussi un peu lentement.

INTÉRET 16/20

Avec tantôt de la plate-forme et tantôt de l'action, on ne risque jamais d'en être lassé. On trouvera aussi des épreuves d'habileté et des passages secrets.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ *Les actions du perso*
- \+ *La variété des épreuves*
- \+ *Le combat de Golgoth*
- \- *Reprendre au début*
- \- *Peu de monstres*

85%

Daffy Duck IN HOLLYWOOD

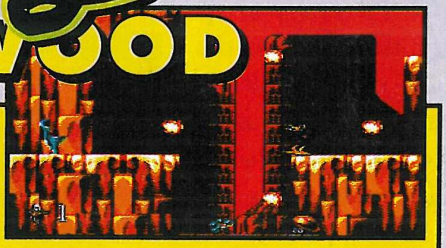
Noonnn ! L'histoire commence sur ce terrible cri de désespoir, lancé par le fameux réalisateur Yosémite Sam, lorsqu'en arrivant à son bureau, il s'aperçoit de la disparition de ses douze Oscars. Toute sa vie vient de partir en fumée... En fouillant encore et encore le coffre dans l'espoir qu'ils réapparaissent, Sam met le nez sur une lettre où son nom est inscrit... Le professeur Duck Brain réclame, dans cette diabolique missive, un million de dollars en échange des Oscars. Plutôt que de payer la rançon, Sam fait appel à son vieil ami Daffy Duck, qu'il sait courageux, téméraire et surtout extrêmement efficace avec son bazooka à bulles...

Duffy vient de sortir son bazooka. Il arme puis tire une bulle qui emprisonne son adversaire.

Grâce aux options, vous pouvez lancer plusieurs bulles à la fois ou même obtenir des bulles à tête chercheuse... La bestiole au-dessus de votre crâne est une sorte de "Continue". Tant qu'elle est avec vous, vous ne perdez pas de vie si vous êtes touché.

Rien à craindre, Duffy ne craint pas les chutes.

En visitant toutes les plates-formes, Duffy fait apparaître des tonnes d'options.



Duffy peut glisser et se retrouver dans la lave...

Une option vient de transformer vos bulles en boules de feu et en plus, elles partent dans les quatre directions.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Daffy Duck peut être aujourd'hui considéré comme la référence pour les jeux de plates-formes. En terme d'animation et de maniabilité, je n'ai trouvé aucun jeu à sa hauteur, ce qui le place comme meilleur jeu de plates-formes du moment. Même le son, bête noire de la Master, nous fait revivre ici l'ambiance du dessin animé, avec des musiques originales de qualité. Même si les graphismes sont un peu sombres, ils ne sont pas pour autant en reste, et leur variété, notamment en ce qui concerne les monstres, place le joueur devant un jeu surprenant. Daffy Duck est un jeu complet grâce, enfin, à ses nombreuses options qui transforment sans cesse les actions du personnage. Noël approche et ça se sent déjà...

FRANCIS

MASTER SYSTEM

SON	16/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	18/20	MANIABILITE	20/20
INTÉRET	18/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE NIVEAUX : 1 vingtaine
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

92%

ZAPPING

MEGA-CD US • MEGA-CD US • MEGA-CD US • MEGA-CD US • MEGA-CD US •

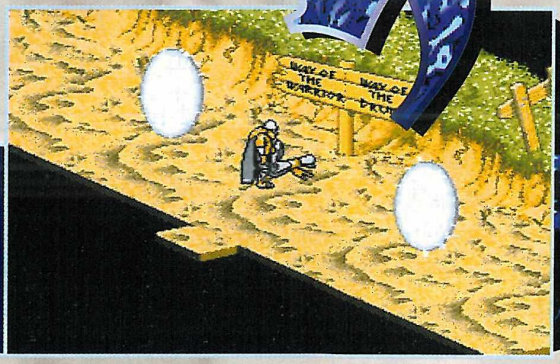
✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

En allumant la console, je fus d'abord très agréablement surpris : la séquence de démonstration dans laquelle on nous contait l'histoire de Heimdall est magnifique. Ensuite, le narrateur nous parle en anglais (avec une voix fort bien digitalisée). Normal, me direz vous, c'est un jeu importé. Mais il faut vous mettre en garde : inutile de vous procurer ce CD si vous n'avez pas quelques solides notions de cette langue. Venons-en au jeu. Tous les éléments qui composent un jeu de rôle sont présents, et sont très faciles à assimiler et à utiliser. Mais lorsque l'on évolue dans les décors simplistes mais réussis des îles, on s'ennuie très vite. Un ennemi tous les 100 mètres, c'est lourd. Personne avec qui discuter, ou presque ; des couloirs qui n'en finissent pas d'être vides. Et je ne vous parle pas des temps d'accès... Avec un tel scénario et d'aussi bons graphismes, j'appellerais ça presque du gâchis.

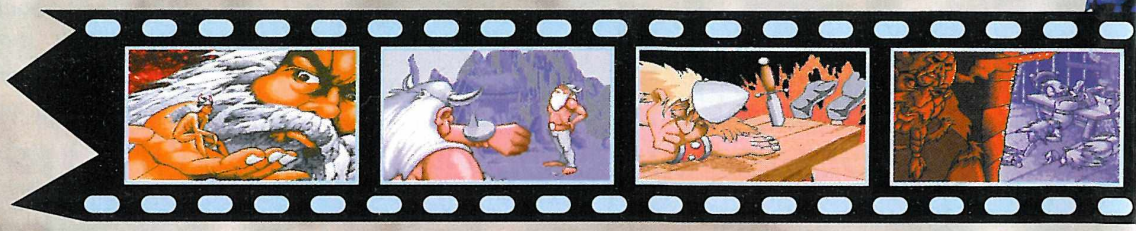
LAURENT

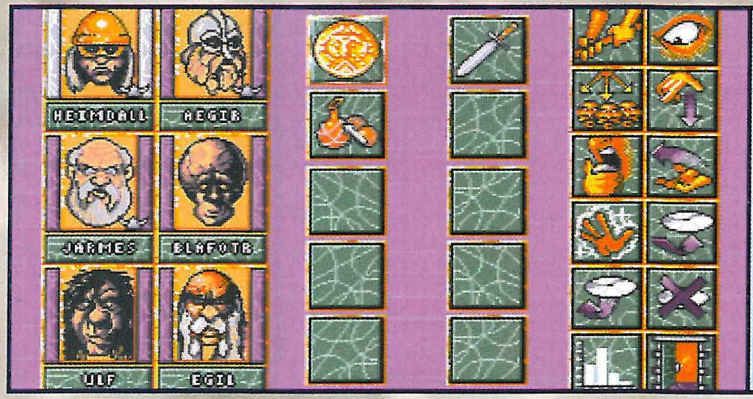
Si vous êtes un passionné des aventures d'Astérix, vous connaissez sûrement Odin et son fameux banquet. Odin est le dieu antique qui dirigeait le royaume de Valhalla, où vivaient les Vikings créés par le dieu Asgard. Ce peuple courageux ignorait la peur et passait son temps à se battre. Mais les Vikings était somme toute une peuplade très soudée. Un jour, tout changea. Selon la légende de Norse, l'ère de Ragnarok approchait, et la grande bataille était à leur porte. Convaincu que la guerre était trop en faveur des dieux du Bien, Loki, dieu du Mal, prit la fuite à Valhalla avec les armes magiques : l'épée d'Odin, la lance de Frey et le marteau de Thor. Quand les dieux se réveillèrent, leurs armes avaient disparu, et il leur était impossible d'aller les rechercher sur Terre, sous peine de redevenir mortels. Frey, le plus âgé et le plus sage, avait prévu une situation de ce type et, persuadé que eux, les dieux, auraient un jour besoin des Vikings, avait donné naissance à un guerrier. Ce dernier, seul capable de donner la victoire aux dieux du Bien, était appelé Heimdall. Par Odin...

Pour affronter vos ennemis, veillez à avoir suffisamment de points de santé, et voyez si l'un de vos amis n'est pas mieux équipé que vous.

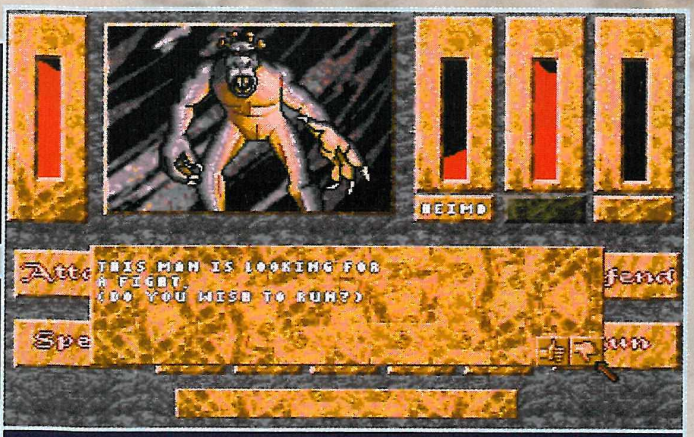


À cet endroit, il vous faudra choisir entre deux chemins afin d'être téléporté, mais pour cela, il vous faudra peut-être changer de peau...





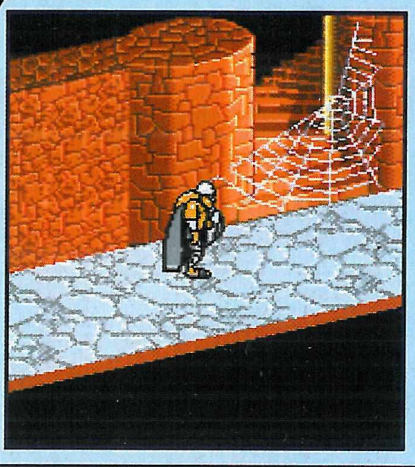
Lorsque vous appuierez sur la pause, vous verrez apparaître vos troupes, et les objets que chacun possède. À droite, vous avez les icônes de sauvegarde et d'utilisation des objets.



Lorsque vous rencontrerez un ennemi, vous aurez le choix entre prendre la fuite ou combattre. Sachez que si vous prenez la fuite, vous passerez à côté d'objets, et vous n'aurez pas de points d'expérience. En plus, vous ne pourrez pas toujours parvenir à vous enfuir.

Heimdall

Dans les différentes îles que vous visiterez (11 au total), vous pourrez visiter de bien étranges et dangereux domaines.



Vous devrez apprendre à vous servir de la magie contenue dans les parchemins. Dans ce cas précis, utilisez celui qui vous permet de passer les obstacles.

Une grande scène du jeu : avant de commencer une partie, vous avez la possibilité de vous entraîner au maniement des armes, aux dépens de cette pauvre fillette.

MEGA-CD

JEU IMPORT

SON 12/20

Les musiques des scènes d'intro et de menus sont agréables. Mais les bruitages sont inexistants, et durant le jeu, aucune musique ne vient créer l'ambiance.

GRAPHISME 15/20

Les séquences d'intro, décidément réussies, sont bien réalisées. Les sprites ont une taille correcte. Dans l'ensemble, le jeu mérite d'être vu pour ses graphismes.

ANIMATION 13/20

Réalisé en 3D isométrique, Heimdall souffre de ralentissements, et les déplacements des personnages sont quelquefois saccadés.

MANIABILITÉ 15/20

Même si les déplacements du personnage sont parfois imprécis, la maniabilité est bonne. Les accès sont longs, certes, mais faciles.

INTÉRET 15/20

Le scénario est vraiment intéressant. Mais le fait de rencontrer toujours les mêmes obstacles et les mêmes ennemis peut devenir ennuyeux.

✦ JEU DE ROLE ✦

ÉDITEUR : JVC
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE D'ILES : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- ✚ *Les graphismes*
- ✚ *Le scénario*
- ✚ *Simplicité d'utilisation*
- ▬ *Peu d'obstacles*
- ▬ *Temps d'accès*

78%

ZAPPING

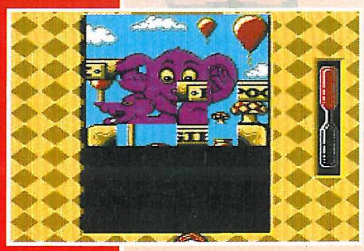
GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME

THE EXCELLENT DIZZY COLLECTION

Les possesseurs de Megadrive se souviennent encore de lui : Dizzy. Cet œuf, qui n'a rien à voir avec Christophe Colomb mais qui, en revanche, est une "tête", se retrouve maintenant sur Game Gear. Dizzy et sa compagne Daisy ont traversé mille aventures. C'est après l'une d'elles qu'allait avoir lieu la cata'. Entrée par inadvertance dans le château de Zaks, un sorcier maléfique, Daisy allait se piquer avec une quenouille, et tomber dans un profond sommeil. Quant à Dizzy, avant même de pouvoir aller porter secours à sa dulcinée, il allait être fait prisonnier par un lutin complice de Zaks, et jeté inanimé dans un souterrain...

Votre tableau de bord, qui vous permettra de sélectionner vos objets.

Dans le mode "Panic", vous pouvez choisir un personnage parmi 8. Tous appartiennent à l'entourage de Dizzy (excepté l'ignoble Zaks). Vous pourrez reconstituer des puzzles, ou bien former des lignes d'étoiles.



Vous êtes dans le château de Zaks. Ne ramassez surtout pas l'outil. Si vous le faites, vous mourrez noyé dans les douves. Ne vous approchez pas non plus du monstre, vous ne pourrez pas vous battre. Allez à droite et prenez le petit ascenseur ; arrivé en haut, sautez le plus à gauche possible, vous arriverez dans la chambre de Daisy. Pour la sauver, je précise, au cas où...

Si vous voyez ces objets (étoile ou cerise), attrapez-les à tout prix. Les cerises vous donnent des points, et pour que Dizzy puisse libérer Daisy, il doit récupérer toutes les étoiles.

Vous pouvez vous servir des nuages pour accéder aux étoiles et au château. Mais n'y restez pas, sinon vous vous enfoncerez, et irez brouter la pelouse en bas...

Ramassez absolument les objets que vous trouverez, si vous voulez continuer votre aventure. C'est un ordre !

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Je dois vous avouer que la perplexité m'étreint (à grande vitesse)... The Excellent Dizzy Collection est un jeu plein d'intérêt(s). D'abord parce qu'il vous propose plusieurs possibilités, mais aussi parce que ses aventures sont passionnantes. Malheureusement, il y a deux gros "hics". Le premier porte sur la jouabilité. Comme tout œuf, Dizzy roule, mais il faut parfois se prendre la tête un bon bout de temps pour atteindre une plate-forme ou s'arrêter au moment voulu. Le second porte sur l'animation, qui n'est pas des plus géniales non plus (le scrolling est absent), et Dizzy the Adventurer n'offre qu'un cumul de tableaux séparés par des écrans noirs. Pour résumer, ce n'est pas cette cartouche qui vous enverra au 7ème ciel...

LAURENT

GAME GEAR

SON	12/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	11/20	MANIABILITÉ	10/20
INTÉRET	14/20		

✦ COMPIL' ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE MODES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

69%

HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 01 68 57

SUPER NES / SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT	369 F	NBA JAM	409 F
ACTRAISER 2	389 F	NBA SHOWDOWN	379 F
ANIMANIAC	TEL	NBA BASKETBALL 95	TEL
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	NSPN BASEBALL	399 F
CLAYMATES	429 F	OPERATION EUROPE	439 F
CLAYFIGHTER	429 F	PGA TOUR GOLF 2	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
DRAGON (BRUCE LEE)	43g F	POWER RANGER	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	POPEYE'S ADVENTURE	399 F
EQUINOX	399 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
FATAL FURY 2	429 F	PAC ATTACK	349 F
FIEVEL GOWEST	TEL	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FIFA SOCŒR	389 F	SUPER STREET FIGHTER 11	459 F
F1 ROC 2	419 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SECRET OF MANA	449 F
KING OF DRAGON	479 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
LEGEND	419 F	STUN RACE FX	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER METROID	409 F
LEMMINGS 2	489 F	SUPER PINBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TETRIS 2	399 F
LUFIA	459 F	TECMO NBA BASKETBALL	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	TURN AND BURN	429 F
MISTER NUTZ	359 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MEGAMAN X	389 F	ZELDA IV	TEL
NHL HOCKEY 94	389 F		

GENESIS / MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	349 F	PELE 2	389 F
COMBAT CAR	349 F	POWER INSTINCT	TEL
COLUMNS 3	319 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	PHANTASY STAR IV	459 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	PIRATE GOLD	359 F
DUNE 2	399 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
FATAL FURY 2	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FLINK	TEL	RAGNACENTY	389 F
FIFA SOCCER	349 F	REBEL ASSAULT	TEL
FORMULA ONE	389 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
INCREDIBLE HULK	399 F	SONIC 3	389 F
KING OF MONSTER 2	419 F	STREET OF RAGE 3	419 F
LANDSTALKER	399 F	SUPER STREET FIGTHER 11	459 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	SHINING FORCE 11	TEL
MARIO ANDRETTI	389 F	SHADOW RUN	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	TITI ET GROSMINET	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F	URBAN STRIKE	TEL
MEGA BOMBERMAN	TEL	VIRTUA RACING	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	VIRTUAL BART	399 F
NBA SHOWDOWN	389 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
NBA JAM	389 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
NHLPA 95	TEL	ART OF FIGHTING	419 F
OPERATION EUROPE	439 F	ECCO THE DOLPHIN 2	TEL
OUT RUNNER	349 F		

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

GAME GEAR

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT 11	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZEL DA	229 F

GAME BOY

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT 11	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	REBEL ASSAULT	369 F
DARK WIZARD	369 F	RISE OF DRAGON	379 F
DRAGON'S LAIR	429 F	SHINING FORCE	449 F
JURASSIK PARK	399 F	TOMCAT ALLEY	399 F
MEGA RACE	359 F	WORLD CUP USA 94	379 F
MORTAL KOMBAT	319 F	CLIFFANGHER	359 F

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	**399 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F

MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS) :

FIGHTER 11 (MEGADRIVE)	99 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES, ALORS VIENS AU CLUB C'EST **GRATUIT**

Participation au frais de port 25 F.

BOUTIQUES AGREES HARWEST GAMES : RENSEIGNEMENT AGREMENT AU 78 01 68 57

VIDEOTEC
22, rue Pasteur
69190 SAINT FONS

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARDAIGNE
74700 SALLANCHES

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES BP 30 69631 VENNISSIEUX CEDEX TEL. 78 01 68 57

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE .....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : .....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

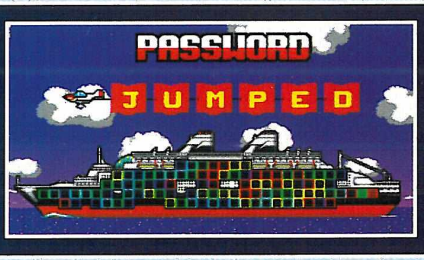
ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGAD

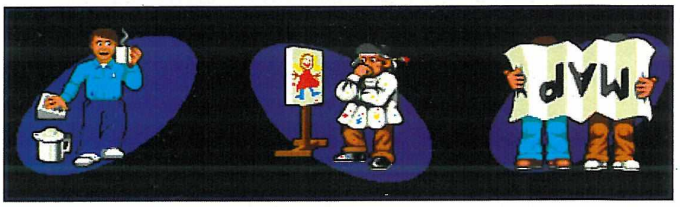
Un homme à la mer, un homme à la mer ! Le S. S. Lucifer, le plus impressionnant paquebot jamais construit, est sur le point de sombrer au fond de l'océan, avec tout son équipage et des centaines de passagers à bord. Si personne ne fait rien, l'eau envahira bientôt tout le navire qui s'enfoncera un peu plus à chaque minute qui passe, pour rejoindre poissons, algues et crabes dans une tranquillité parfaite. Alors ? Qui va leur venir en aide ? Pour cette mission, il faudrait un homme-grenouille avec de l'expérience ainsi qu'un sous-marin pour accéder aux parties immergées du paquebot. Toujours personne, on se dégonfle ? Le navire pique du nez car c'est à l'avant que l'eau est en train de s'engouffrer, par une brèche béante dans la coque. Enfin, voici la personne qu'il fallait ! Il se nomme Kevin. Équipé d'un masque, de deux bouteilles d'oxygène et de plein de matériel, il s'apprête maintenant à entrer dans le navire. Regardez, il sort la tête de son sous-marin de poche.

LE PRINCIPE DU JEU

C'est la panique à bord et les passagers ne pensent qu'à une chose, sortir au plus vite. Malheureusement, leur cerveau est paralysé par la peur ! Du coup, ils courent sans arrêt, changent de direction lorsqu'ils rencontrent un obstacle et montent dès qu'ils trouvent une échelle. Kevin devra alors faire preuve d'une grande ingéniosité pour les faire sortir sains et saufs, et il prendra donc de grands risques...

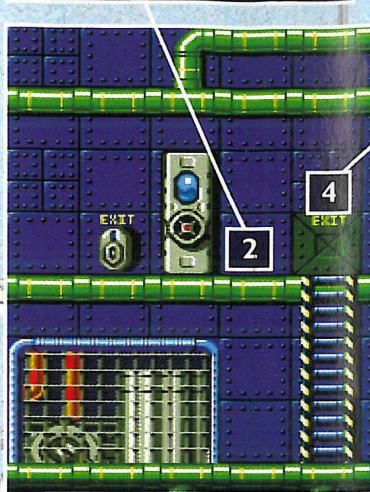


Comme vous le voyez, Kevin va avoir du travail. Il y a un code pour chaque niveau et vous commencez par l'arrière du paquebot.



Si vous voulez vous plaindre, sachez que tout est de leur faute ! Créer un jeu devient très dangereux, non ?

Il pose une bombe près de la porte pour la faire sauter et permettre aux ouvriers d'atteindre la sortie.



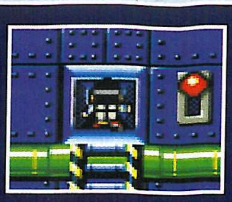
Kevin arrive en sous-marin.

S.S. L

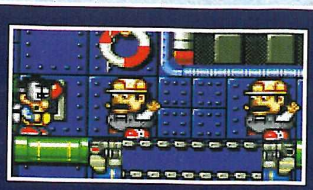
✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Vous vous souvenez certainement du si divertissant Micro Machines ? CodeMasters, le spécialiste des jeux rigolos, nous sert cette fois un remake des Lemmings à sa façon. Vous savez, il en faut pour tous les goûts et à ce propos, Lucifer a une très bonne saveur. Même si techniquement, il est plus proche du bon que du très bien, le jeu n'a pas pour autant été bâclé, et en plus, il est drôle, intéressant et assez vaste pour attirer pendant de longues heures. Alors que demande le peuple, à part des sous ? Hein, je vous le demande ! Sans aller jusqu'à des larmes de joie, l'ambiance et le rendu à l'écran de ce titre sont tout ce qu'il a de plus sympa. Graphiquement bien coloré, les tableaux sont remplis de trucs agréables qui motivent le joueur. Si l'animation est à mon sens un peu simplifiée, elle a le mérite d'être fluide. Sans être le produit phare de l'année, S.S Lucifer est un bon produit.

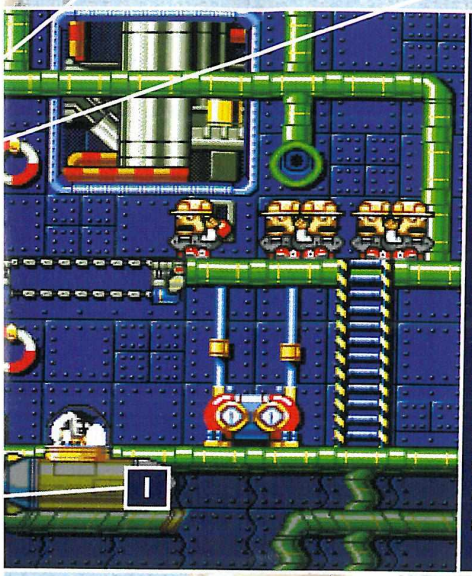
FRANCIS



La sortie est ouverte et Kevin part à la recherche d'autres personnes.



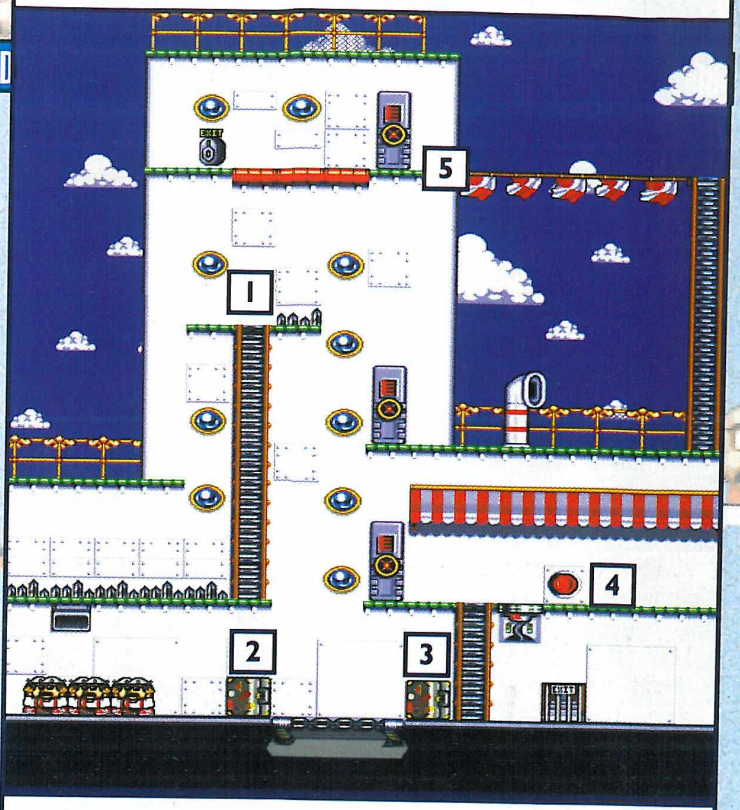
En appuyant sur ce levier, Kevin inversera le sens du tapis roulant et permettra aux ouvriers de passer.



NIVEAU 1 LA SALLE DES MACHINES

Avant de partir au secours des naufragés, analysez bien le plan car il disparaîtra au bout de 30 secondes. Vous y voyez votre position, celle des personnes à secourir, votre sortie et la leur. Vous savez aussi combien il y a de personnes et le minimum qu'il vous faut en sauver.

NIVEAU 70 - SUR LE PONT DU NAVIRE



1) Kevin part d'ici.
2) En explosant la malle, il découvre un levier pour inverser le sens du tapis roulant.
3) Kevin fait partir en poussière cette malle qui empêche les émirs arabes de monter à l'échelle.
4) En actionnant ce bouton, le ressort se met en marche et Kevin peut alors envoyer les émirs en l'air.
5) Il ne reste plus que cette porte à faire exploser. Attention, Kevin ne peut pas avancer car le sol s'efface sous son poids.

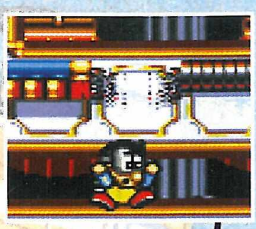
QUELQUES CODES POUR VOUS AIDER...

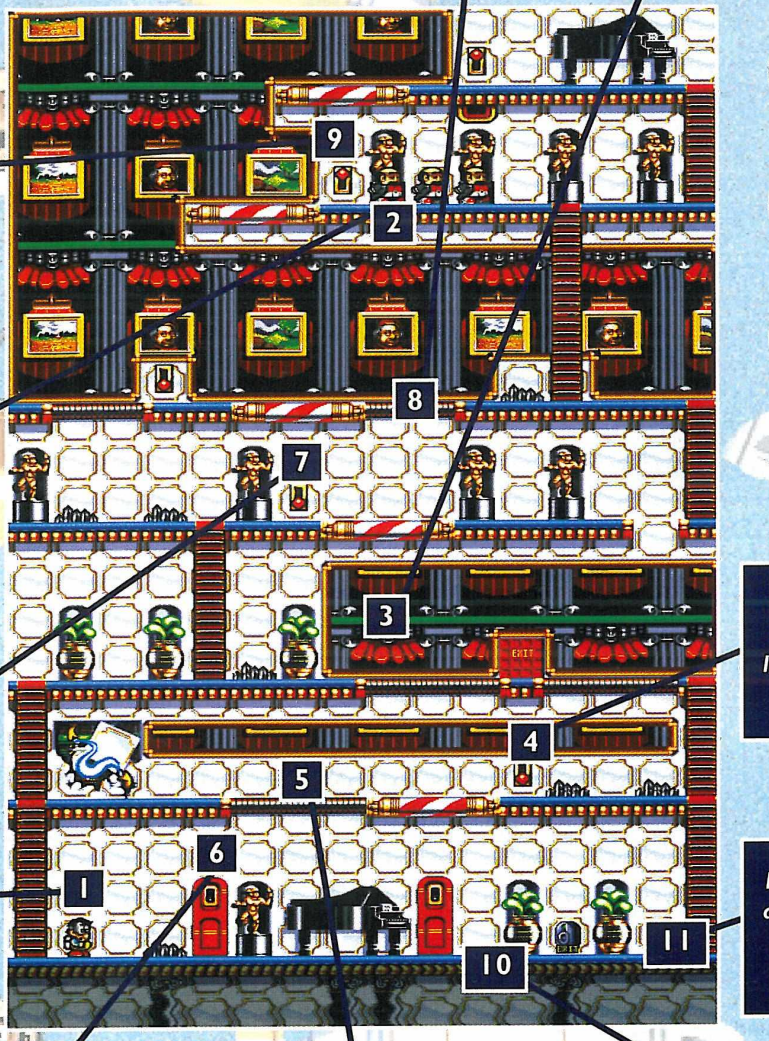
10	DENNIS	50	SATURN
20	MOTHER	60	SECOND
30	GUITAR	70	FADING
40	ACROSS	80	VALLEY

LIFER
man overboard

Parfois, l'eau commence à envahir le niveau où vous êtes et c'est alors une vraie course contre la montre. Heureusement, vous avez une bouée pour sauver ces pauvres ouvriers.
1) Vos vies.
2) Le nombre de secondes qu'il vous reste à passer sous l'eau.
3) Lorsque vous déposez une bombe, il y a un compte à rebours pour vous laisser le temps de partir. Les bombes sont infinies.
4) Ici, vous voyez la progression de votre sauvetage.

NIVEAU 90 - LE SALON DE DANSE





Le tapis doit rouler vers la gauche. Suivre les musiciens maintenant.

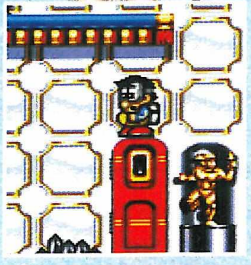
Il doit préparer leur chemin jusqu'à la sortie.

Le tapis doit rouler vers la droite.

Kevin se trouve très loin des musiciens.

Le tapis doit rouler vers la gauche.

Le travail accompli, il peut partir.



Kevin explose la porte.

S.S. LUCIFER
man overboard

MEGADRIVE

SON	13/20

Les effets sonores sont hyper rigolos mais pas assez nombreux. Les musiques, quant à elles, sont assez divertissantes. Une bonne ambiance.

GRAPHISME	13/20

Certes, les graphismes sont bon enfant mais ils ont le mérite d'être colorés et c'est bien rempli partout. La qualité est tout à fait correcte.

ANIMATION	13/20

Ce qui est super chouette, ce sont les mimiques du personnage ! Les scrollings sont fluides mais l'on peut remarquer quelques ralentissements, par-ci par-là.

MANIABILITÉ	16/20

Le contrôle du personnage ne pose aucun problème, il ne glisse pas, ce qui offre une grande précision. Les actions sont simples et facilement réalisables.

INTÉRET	16/20

Le personnage ne fait que très peu d'actions (poser une bombe, lancer une bouée ou actionner un interrupteur) mais il y a de nombreuses astuces...

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 100
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ *Les mimiques du perso*
- \+ *La variété des passagers*
- \+ *Les stratégies*
- \- *Les graphismes enfantins*
- \- *Une animation style robot*

82%

ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GE • GAME GEAR • GE

« Bande de larves, je suis encore là ! Je vois que cette fois vous êtes venus en nombre mais cela ne sera pas suffisant car je suis le meilleur. Eh, vous, les nouveaux, tremblez de frayeur car lorsque vous serez passé entre mes mains, vous n'aurez plus de cœur, ni de cerveau, mais une belle bouillie à la place... Ha, ha, ha ! N'oubliez jamais mon nom, Goro !"... Maintenant que les présentations sont faites, vous vous demandez si vous avez eu raison de venir. Ce Goro n'a pas l'air très commode, et avec ses quatre bras, il serait bien capable de vous réduire en bouillie comme il le dit. N'empêche que vous en avez (!), et il n'est pas dans vos habitudes de fuir comme un lâche, alors...

Eh oui, maintenant il y a 8 personnages au choix : Lui Kang, Reptile, Sub Zero, Shang Tsung, Kitana, Jax, Mileena et Scorpion.

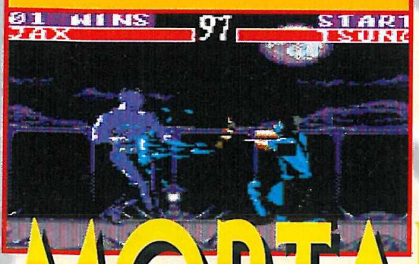
Au fur et à mesure de vos victoires, vous gravissez cette montagne au sommet de laquelle vous attend Goro.

FATALITÉS

Achevez votre adversaire en beauté. Il mérite bien cela !

DES COUPS SPÉCIAUX

Chaque personnage en possède 2 ou 3.



GORO

C'est une brute et s'il ne vous broie pas avec ses 4 bras, c'est écrasé par son poids que vous finirez !

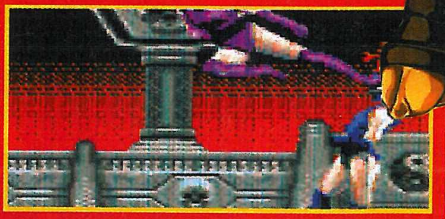
MORTAL KOMBAT II

DES CONTRES ET DU SANG

Sous la puissance de certains coups, le sang jaillit à flots !

DES SAUTS

Variez les plaisirs et réalisez des acrobaties. Chacun a son point faible...



✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'ai remarqué des imperfections dans les tests de collision et aussi quelques aberrations. On touche parfois l'adversaire alors que notre coup ne l'a même pas atteint, on peut être "freezé" alors que la boule ne nous a pas encore touché, et on peut aussi éclater Scorpion en donnant un coup dans la corde qu'il nous lance... J'ai aussi remarqué quelques effacements de sprites, des clignotements et des ralentissements par-ci par-là, mais rien de trop gênant. Bref, on pourrait lui reprocher bien d'autres choses mais honnêtement, la Game Gear semble ici arriver au bout de ses limites car le jeu est extrêmement beau, les personnages sont gigantesques et l'animation générale excellente. De plus, il est possible d'y jouer à deux ! Alors, de quoi se plaint-on ?

FRANCIS

GAME GEAR

SON	13/20	GRAPHISME	19/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	16/20		

✦ ARTS MARTIAUX ✦

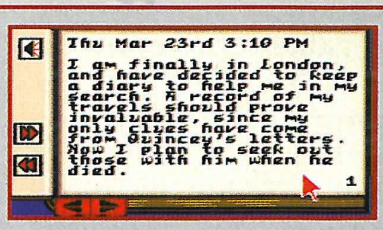
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

90%

Dracula

Quelle mort mystérieuse que celle de Quincey Morris, votre regretté frère ! Il venait à peine d'avoir 24 ans, quel gâchis. Mais vous, Alexander, êtes bien en vie et n'avez qu'une seule idée en tête : découvrir les circonstances exactes de sa triste mort et ce, depuis l'étrange lettre que vous avez reçue d'un prêtre roumain... Nous sommes le 28 janvier 1899 et il est 7 heures du matin. Vous habitez une grande et vieille maison dans le quartier riche de Notting Hill, à Londres. Votre chauffeur, car vous en avez un, vous attend devant votre porte, dans une somptueuse voiture tractée par un cheval... Ce moyen de locomotion vous sera très utile pour vos investigations et vous fera gagner un temps très précieux. Pour l'instant, rien ne presse mais nul ne sait ce que vous allez découvrir, peut-être votre enquête se transformera-t-elle en course contre la montre ? Votre journal intime et votre carnet d'adresses sous la main, votre montre en poche, vous partez enquêter...

Vous voici devant chez vous. Pour partir, déplacez la flèche sur la voiture et pour entrer chez vous, déplacez la flèche sur la porte. Plus vous restez éveillé, plus longtemps vous devrez dormir. Chez vous, vous disposez d'un voyant qui vous indique quand il faut dormir et si un télégramme vient d'arriver. En bas de l'écran, vous avez votre carnet d'adresses et votre livre intime, votre montre, votre sac, la carte de Londres, ainsi qu'une aide sur les différentes icônes et les options, pour sauvegarder par exemple.

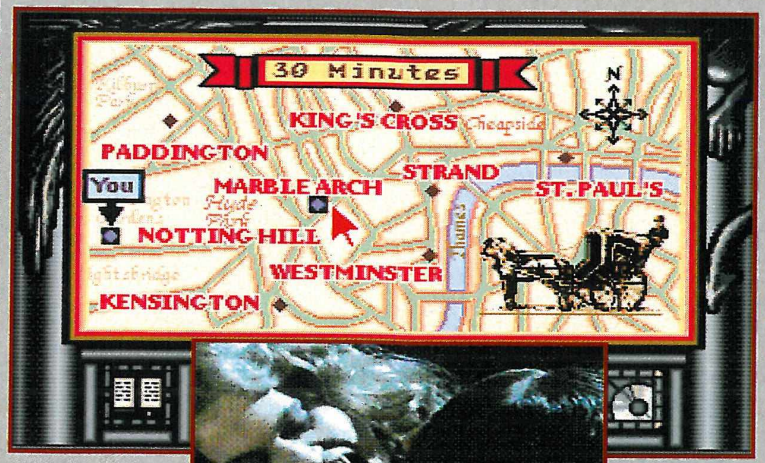


À chaque fois que vous avez appris quelque chose ou que vous avez fait quelque chose, vous pouvez en prendre note dans votre journal intime. Relisez-le (ou écoutez-le) souvent pour ne pas passer à côté d'indices importants.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

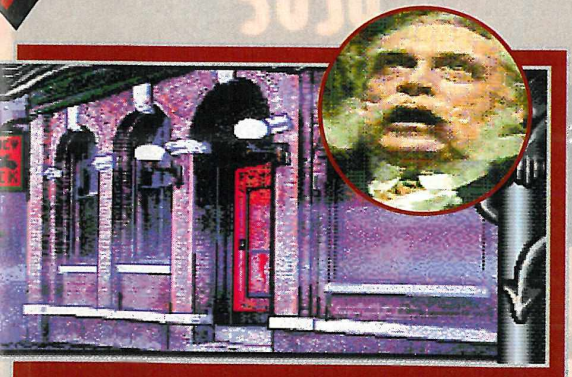
Dracula Unleashed est un jeu d'aventure et d'enquête avec déplacement d'un curseur à l'écran qui, dans le style, s'apparente plutôt aux jeux "Sherlock Holmes" 1 et 2. Dans cette catégorie, où ils ne sont que 3, Dracula Unleashed est nettement le meilleur, sans toutefois être un très bon jeu. Ses qualités tiennent essentiellement à l'ergonomie des commandes qui en font un jeu facile à utiliser, au nombre de ses animations qui gèrent des sprites de très grande taille et qui lui donnent un plus grand impact visuel, et enfin, à son ambiance musicale et à ses voix digitalisées qui nous plongent en plein réalisme. Malheureusement, et c'est crucial pour ce genre de jeu, il faut déplorer un enchaînement des scènes parfois incohérent, qui vient "casser" l'atmosphère et le sérieux du jeu. On regrettera également qu'il n'ait pas été traduit en français. Avoir des textes et surtout des paroles dans notre langue à nous, perso', c'est tout de même plus sympa, non ?.

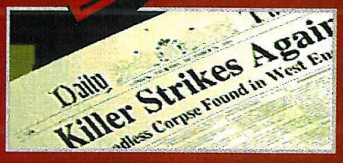
FRANCIS



Consultez toujours la carte pour savoir exactement combien de temps il vous faudra pour aller d'un endroit à un autre. Cela vous évitera de vous retrouver dehors alors qu'il fait déjà nuit !

Unleashed





Allez acheter votre journal tous les jours pour vous tenir informé.

Dans les bars, on boit et on parle aussi beaucoup ! Suivant l'heure, vous pouvez vous retrouver devant une porte close. Parfois, la personne que vous cherchez n'est pas là ou est occupée. Pensez à revenir la voir plus tard. Vous pouvez revoir l'animation autant fois que vous le désirez, ou même la passer.

Ce jeune homme, c'est vous.

Vous vous déplacez en voiture. Ouvrez votre carnet d'adresses pour indiquer votre destination au chauffeur. Vous pouvez ne pas écouter les voix et accélérer le temps du voyage.

MEGA-CD

SON 17/20

La qualité des sons est superbe, la musique d'accompagnement donne des frissons, les voix et les effets sont hyper réalistes.

GRAPHISME 13/20

Voilà un jeu assez coloré, aussi bien pour les scènes filmées que pour les décors dessinés. La qualité du film est bonne, malgré un curieux voile de pixels.

ANIMATION 17/20

Comparé aux jeux Sherlock Holmes, c'est tout simplement merveilleux. Les animations occupent pratiquement tout l'écran. Elles sont longues et

MANIABILITÉ 16/20

À part le déplacement du curseur qui n'est pas attiré vers les zones pouvant être touchées, l'ergonomie générale du jeu est réellement très confortable.

INTÉRET 13/20

Le jeu est entièrement en anglais et cela pose un problème si vous n'en avez pas de bonnes notions. Le principe du jeu manque également d'intérêt.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 2
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE LIEUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- *Les scènes sanguinaires*
- *85 minutes de film*
- *Des incohérences...*
- *...dans la succession...*
- *...de certaines scènes.*

74%

ZAPPING

Dark

Il y a très longtemps, le Grand Sorcier Gilliam était le gardien des joyaux des ténèbres, qui renfermaient l'esprit du diabolique Arliman. Gilliam entraînait de nombreux disciples, dont le meilleur était Velones, et découvrit un jour que celui-ci jetait des sorts interdits. Velones fut châtié pour son mauvais comportement et exilé sur l'île de Viosdia. Gilliam lui jeta un sort d'immortalité et le condamna à garder les joyaux des ténèbres jusqu'à la fin de ses jours... Après 300 ans de solitude, Velonese se mit à peaufiner sa vengeance ! Il utilisa ses pouvoirs pour appeler des démons et les envoya sur Cheshire pour tout détruire. Les démons firent venir encore d'autres monstres, formant ainsi une gigantesque armée. Pendant ce temps, Velonese cherchait un moyen de libérer les joyaux de l'esprit d'Arliman. L'empire de Cheshire est maintenant sur le point de sombrer dans le chaos, le Roi Wynrick VIII est mort au combat, et il faut vite trouver une personne capable de diriger l'armée...

La mobilité de chaque personnage est très différente suivant le type de terrain. Les oiseaux n'ont aucun problème, les serpents vont plus vite sur l'eau, les chevaliers se déplacent plus vite que ceux qui marchent et évidemment, les montagnes ralentissent beaucoup la marche. Bref, vous pourrez consulter un tableau pour tout savoir sur chaque personnage.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ce qui a sauvé le jeu d'une mauvaise note, c'est en grande partie son intérêt car, au niveau des graphismes et de l'animation, on est franchement en reste. Les capacités du CD n'ont pas été exploitées à leur juste valeur, le résultat n'est tout de même pas nul, mais moyen, certainement ! Pourtant, Dark Wizard est hyper accrochant dès l'instant que l'on s'arme de patience (la doc est assez mal faite) et que l'on apprécie ce genre de jeu. Tous ces monstres et toute cette magie font rêver et les musiques nous plongent encore plus dans l'aventure. Correctement maniable, on souffre tout de même un peu dès lors que l'on possède une grosse armée, car les manips' deviennent longues mais cela reste tolérable. L'intérêt est donc son point fort et un point fort de taille ! Les amateurs et même les "pros" de la stratégie y trouveront tous les ingrédients nécessaires et devraient s'en trouver comblés. Dark Wizard fait partie des jeux intelligents et ce n'est pas toujours chose courante...

FRANCIS

Comme vous le voyez, vous pouvez vous équiper, utiliser des objets (plus d'une cinquantaine) et des potions (plus d'une vingtaine) pour, par exemple, augmenter votre défense, votre attaque ou même votre mobilité. Vous pouvez passer des objets d'un personnage à l'autre et même en abandonner si vous les jugez inutiles.

Vizard

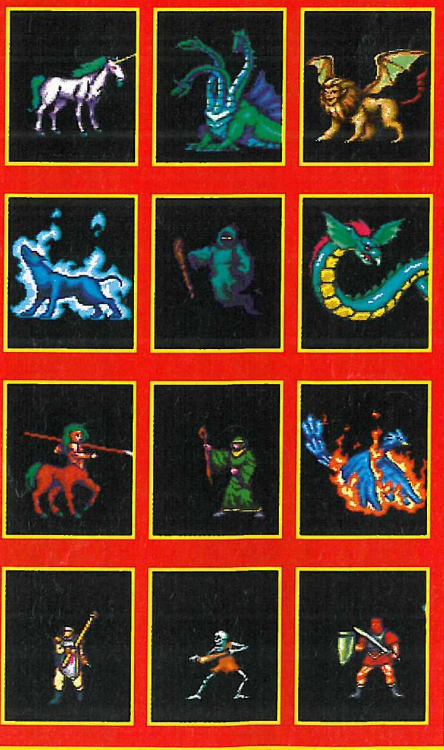
Lorsque vous arrivez dans une ville, n'hésitez pas à y entrer. Vous aurez le choix d'aller dans différents lieux et d'y faire de nombreuses choses. À la taverne, on boit mais pas trop tout de même. À l'église, on prie pour reprendre des forces. Dans les magasins, on achète (les personnages ne peuvent porter qu'un nombre limité d'objets) et on vend plein d'objets. Partout, on discute pour obtenir des informations sur l'ennemi.

QUELQUES SPÉCIMENS DES FORCES ENNEMIES

Vous allez avoir affaire à de vrais démons ! Certains de leurs monstres seront identiques aux vôtres et vice-versa, alors méfiance... En plus, ils possèderont des magiciens et pourront récupérer leurs forces sur un simple claquement de doigts !

QUELQUES SPÉCIMENS FORMANT VOS TROUPES

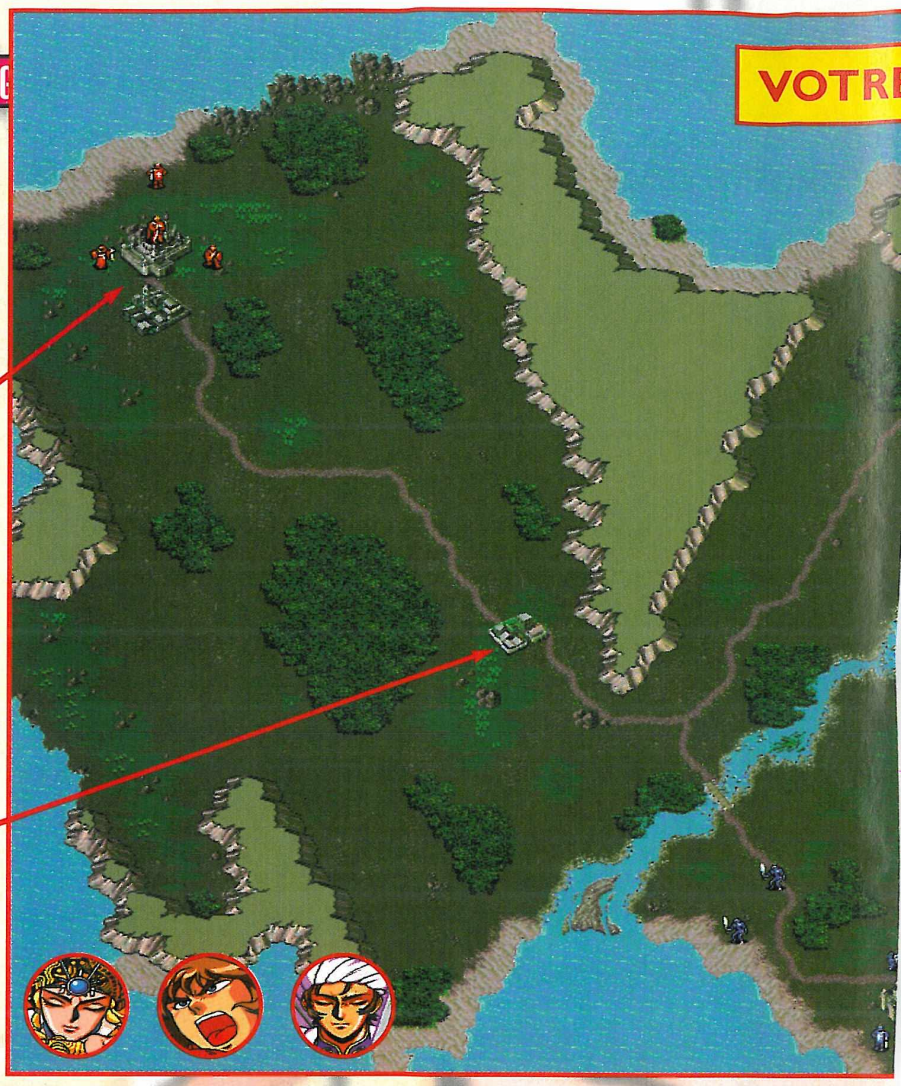
Vos troupes sont constituées, à votre guise, d'humanoïdes et de monstres en tout genre (prêtre, oiseau, guerrier, serpent, magicien, homme, elfe...). Plus vous aurez d'argent et plus vous pourrez grandir vos troupes.



Certains personnages peuvent utiliser la magie. Il en existe plus d'une trentaine ! Au fur et à mesure des combats, vos troupes gagnent de l'expérience et deviennent de plus en plus fortes. Certains hommes peuvent même avoir de l'avancement et devenir guerrier, prêtre ou même mage.

LES AFFRONTEMENTS

Vous allez en voir de toutes les couleurs ! Avec des armes, au corps à corps ou à distance, l'engagement est total. La magie est aussi au rendez-vous, les boules de feu et autres champs protecteurs font partie de la vie quotidienne... Une option vous permet de ne pas assister au combat mais simplement d'en connaître le résultat sous forme de texte.



Robin *a 22 ans et c'est la meilleure cavalière de toute l'armée. Elle est d'ailleurs chef de cavalerie. Robin a passé sa vie à défendre Cheshire et veut maintenant affronter en face à face celui qui veut détruire Cheshire, the "Dark Wizard".*

Le château et le village de Quentin. C'est votre point de départ et votre maison, alors ne laissez jamais l'ennemi couper votre retraite. En mode normal, vous n'êtes accompagné que par 3 personnes. Vous pouvez augmenter vos troupes en achetant des hommes et des monstres. Allez au village pour acheter des herbes et des potions magiques.

Le village de Shirster. Les monstres ne peuvent pas entrer dans les villages. Utilisez les humanoïdes pour pouvoir discuter avec les habitants et apprendre de précieux renseignements.

*On ne connaît pas l'âge d'***Amon** *mais ce dont on est certain, c'est qu'il est un redoutable vampire. Il veut montrer à Velonese qui est le plus fort.*

Le Roi **Wynrick VIII** *a été assassiné par Velonese et c'est ce jeune Prince,* **Armer IX** *(18 ans), qui se retrouve à la tête du royaume de Cheshire. Il doit venger la mort du Roi.*

Krystal *est une jeune sorcière de 23 ans, et depuis la mort de sa sœur, elle ne cherche qu'à se venger. Autrefois au service de Velonese, elle veut maintenant le détruire.*

Choisissez l'un de ces trois personnages pour affronter les armées de Velonese. Chacun possède une certaine somme d'argent, des points de magie et peut s'entourer de différents types de troupes et de monstres. Choisissez le niveau de difficulté (normal ou facile). En mode facile, vous avez plus de troupes. Vous pouvez changer le nom du personnage et aussi de ceux qui l'accompagnent.

Dark

REMIERE MISSION

• MEGA-CD US • MEGA-CD US • MEGA-CD US •

Le château de Norma. Votre objectif est de détruire le chef Warlord. C'est un démon hyper puissant ! Plus vous tarderez à l'éliminer et plus il aura le temps de fortifier son armée avec des manticors, des mages, des prêtres, des squelettes, des chimères et plein d'autres monstres.

Le village de Milsey. Avant d'affronter Warlord, pensez à reprendre des forces...

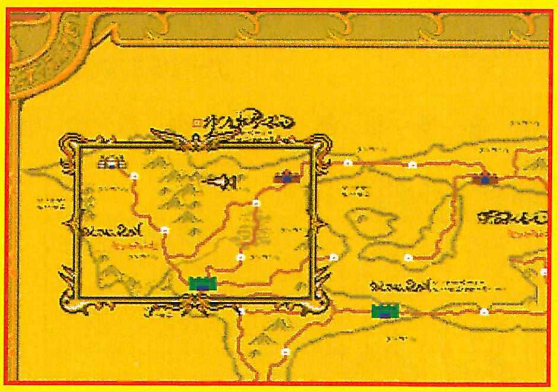
Le village de Castin est complètement en ruines et vous ne pourrez rien en tirer.

Le château de Tourla. En vous voyant, plusieurs monstres sortent pour aller à votre rencontre.

LE MONDE DE CHESHIRE

Regardez dans le coin haut/gauche... Reconnaissez-vous le relief du premier niveau ? Le monde est gigantesque : 32 villes, 55 châteaux et quelques îles au milieu de l'océan.

Une fois l'ennemi anéanti, vous entrez dans le château que vous venez de libérer du démon. Vous profitez de quelques heures de repos pour changer la formation de votre armée, pour acheter et vendre des objets, pour envoyer des chercheurs ou même des gardes afin de protéger vos villes et châteaux. C'est aussi l'occasion de faire une petite sauvegarde avant de repartir sur le front.



Le rectangle représente le premier niveau, et pour passer au suivant, vous devez libérer toutes les villes et châteaux du secteur. Les châteaux changent alors de couleur et sont en or. Vous devrez ensuite choisir la prochaine bataille. Vous allez pouvoir continuer vers la droite ou bien partir vers le bas. Vous pouvez déplacer le rectangle et voir toute la carte du monde en faisant défiler l'écran. Placez votre curseur sur les villes et châteaux pour en connaître le nom.

MEGA-CD

JEU IMPORT

SON 15/20

Pour les musiques, il n'y a rien à dire, elles sont belles et changent suivant le personnage que vous choisissez. En revanche, les bruitages manquent de réalisme.

GRAPHISME 12/20

Les monstres sortent tout droit d'un monde médiéval fantastique super attirant mais le reste du décor n'a rien d'extraordinaire. C'est plutôt moyen.

ANIMATION 10/20

J'imaginais déjà des combats acharnés et super animés mais même pas, on se demande à quoi sert le CD ? Bon, ça bouge quand même un peu, par-ci, par-là...

MANIABILITÉ 15/20

Les manipulations sont un peu lourdes à la longue. On peut annuler un ordre si l'on s'est trompé. Dans l'ensemble, c'est assez agréable et plutôt facile.

INTÉRET 16/20

Voilà un jeu diaboliquement stratégique, mais qui n'arrive pas au "top" de son intérêt car il ne tourne pas en temps réel et il faut attendre son tour pour jouer.

✦ STRATÉGIE ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- + *Jeter des sorts*
- + *Les nombreuses créatures*
- + *La stratégie*
- − *Les temps de chargement*
- − *Attendre son tour de jeu*

Vizard

LES DAUBES DU MOIS

INSTRUMENTS OF CHAOS
starring YOUNG INDIANA JONES

Quelle honte pour de la Megadrive ! Alors que certains jeux actuels pour la 16 bits, comme "Flink", bénéficient de graphismes haute résolution, "Young Indy" ressemble davantage à un jeu Master. Encore que certains jeux pour la 8 bits soient beaucoup plus attrayants... En fait, je crois que Sega devrait envoyer une cartouche de ce "hit" à chaque licencié pour donner un exemple de ce qu'il ne faut surtout pas faire en terme de jeu vidéo !

BENJI

MEGA DRIVE

SON	13/20	GRAPHISME	11/20
ANIMATION	05/20	MANIABILITÉ	02/20
INTÉRET	08/20		

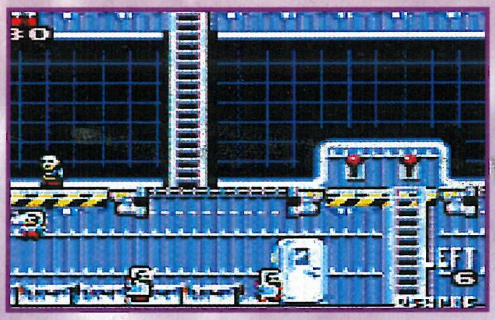
✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : NC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : NON
CONTINUES : NON

30%

S. S. LUCIFER
MAN OVERBOARD

Sur Game Gear, les jeux de plates-formes, réflexion sont très peu nombreux (3 ou 4) et S. S. Lucifer est loin d'être le meilleur, surtout au niveau sonore puisque c'est le vide total, sans aucune musique pendant le jeu et seulement quelques gargouillis par-ci par-là. Le plus embêtant, c'est la maniabilité, avec un personnage qui se bloque et qui énerve. Inutile d'aller plus loin, car même si le principe du jeu est très



intéressant, le plaisir n'est pas au rendez-vous comme sur la version Megadrive. Dirigez-vous plutôt vers Krusty's Fun House...

J'm DESTROY

GAME GEAR

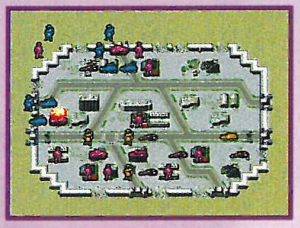
SON	05/20	GRAPHISME	12/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	1120
INTÉRET	13/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 100
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

60%

THE HYBRIDFRONT



Ce jeu de stratégie est vraiment moyen ! D'abord, l'ordinateur met un temps dingue à bouger ses troupes et ça devient très vite énervant. Ensuite, nos alliés se déplacent n'importe comment et

jouent si mal leur rôle qu'on a envie de leur tirer dessus. En plus, seuls les effets sonores sont sympathiques et les graphismes sont pauvres et répétitifs. Les champs de bataille sont petits et les explosions peu spectaculaires. En fait, on ne s'éclate à aucun moment car le niveau de stratégie n'est pas assez poussé. À éviter absolument...

FRANCIS

MEGA DRIVE

SON	14/20	GRAPHISME	10/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	10/20		

✦ STRATÉGIE ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : NC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

59%

HYPER MEGA COOOOOOOOOOOOOOOOOL !

Le 1er magazine 200% Scoot

Toute l'actua Scoot'n Mob

N°3 - Octobre-Novembre 1994 - 20F

ISSN en cours

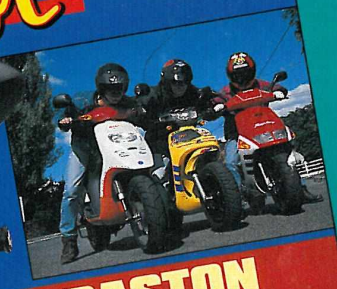
Scoot'n scoot

L'OFFICIEL DU SCOOTER

Elisez le scoot de l'année et gagnez un blouson Schott

Super CONCOURS
Gagnez un MBK Booster Road

SUPER POSTER TYPHOON SEGA SONIC



SUPER BASTON GRANDES ROUES

Aprilia SR • Beta Chrono • Piaggio Storm

Les aspirateurs à virage !

Jantes 12" Gros slicks Look F1

Aux abris, le Speedake débarque !

MEGA SCOOP

PEUGEOT SPEEDAKE: BOMBE A NEUTRONS!

20F seulement

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

À Mega Force, nous pensons que vous êtes des gens intelligents. Si. Si. C'est pourquoi nous avons décidé, d'un commun accord avec nous-mêmes, de faire un autre dossier sur un sujet qui ne traite pas directement des jeux vidéo mais dont ces derniers sont souvent inspirés, puisque nous parlerons de science-fiction. Que ceux qui crient au scandale se calment, et fassent l'effort de lire au moins l'introduction. Pour les autres, merci d'être venus, c'est sympa de venir voir ce qui se passe ici. Dans tous les cas, je vous souhaite bonne lecture à tous...

STEF

scienc
des

Bon, asseyez-vous confortablement, prenez de quoi boire un coup, allumez la cheminée et mettez une lumière douce et tamisée... On va causer. La Science-Fiction, ça vous branche à donf, ça vous plaît. Entre les mangas et les jeux vidéo, cela fait du bien de se plonger de temps en temps dans un bon roman d'anticipation avec un scénario en béton armé et des descriptions souvent très pertinentes sur ce que pourrait être l'avenir. Eh

e et fiction
eux fantastiques

bien, aujourd'hui on a bien de la chance car nous, à Mega Force, on a décidé de causer de SF et plus particulièrement de la SF en rapport avec les jeux vidéo. Et, vous le verrez, le rapport est bien souvent plus qu'étroit !

une mine d'inspiration

Cela étant dit, nous nous sommes demandé si ce dossier thématique avait sa place dans un magazine de jeux vidéo comme peut l'être Mega Force. Au sein de la rédaction, la réponse fut unanime et positive. En effet, Mega Force est un journal de jeu vidéo certes, mais un journal de jeux vidéo ouvert, et qui compte le devenir de plus en plus. Car finalement, le jeux vidéo n'est que l'aboutissement d'un tout. Et nous, à Mega Force, cela nous branche de parler de ce tout, surtout quand ce "tout" est l'une des sources essentielles de la création ludique, et par conséquent de notre plaisir. Aussi, en relisant les anciens numéros du journal, nous avons remarqué qu'une grande partie des histoires des jeux provenaient d'un, ou plutôt deux, domaines bien précis : le fantastique en général et la science-fiction en particulier (pour des raisons de commodité et au risque de faire hurler les puristes, je regrouperai la science-fiction et le fantastique en un seul terme : la SF). Cela n'est pas un hasard car beaucoup de scénarii sont créés par des gens qui ont tous un penchant plus ou moins grand pour la littérature, et lorsqu'ils ont lu quelque chose qui leur a plu, rares sont ceux qui résistent à la tentation de l'intégrer dans leur prochain script. Quand ce n'est pas directement une adaptation d'un film ou d'un livre, le scénario est souvent le résultat d'une synthèse de plusieurs idées fortes, l'amalgame formant alors un produit original...

C'est pourquoi nous avons décidé de réaliser un dossier sur ce sujet ; comme ça, on fait d'une pierre deux coups : d'une part on vous explique tout le tralala du pourquoi, et d'autre part on montre aux autres que les gens qui aiment les jeux ne sont pas des abrutis incultes... Si vous êtes OK avec moi, c'est cool et on commence par se remettre deux ou trois petites choses en mémoire...

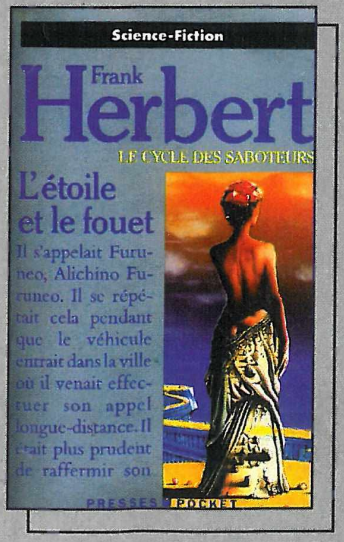
les origines de la SF fantastique

C'est au 19e siècle que naît la science-fiction telle que nous l'entendons aujourd'hui. Tout d'abord esquissée par Mary Shelley dans son Frankenstein de 1817, elle se verra "consolidée" par l'œuvre d'un certain Edgar Allan Poe. Mais ce sera grâce à Jules Verne et à Herbert-George Wells (à ne pas confondre avec Orson Welles !) que la SF prendra toutes ses lettres de noblesse.

à l'origine était le livre

Pour ce qui est de Jules Verne, il était plutôt axé sur une écriture anticipatrice de ce que pourrait être le monde grâce au développement de la technique et à l'utilisation des machines. Pour simplifier, sachez qu'aujourd'hui de tels écrivains portent un nom : des futurologues. Wells pour sa part, était plutôt branché par l'aspect "psychologique" de la chose, puisqu'il étudiait l'influence du pseudo-savoir de l'Homme sur l'évolution de sa société et de ses congénères...

Ayant pourtant pris un bon départ en Europe, c'est aux États-Unis que la science-fiction put vraiment se déve-



lopper, sans contraintes économiques ni culturelles. Il faut dire que sur le vieux continent, la situation financière n'était pas fameuse, et il est rare qu'une crise économique importante ne soit pas accompagnée d'une crise culturelle. Sans oublier qu'en France notamment, il existait déjà des gens bornés (sûrement les ancêtres de quelques-unes de nos personnalités "bien-pensantes" actuelles), pour qui ce genre de récits ne devait pas exister, car c'était laisser entrer le "scientifique" dans le domaine sacro-saint réservé de la littérature. Comme quoi la bêtise humaine ne date pas d'aujourd'hui...

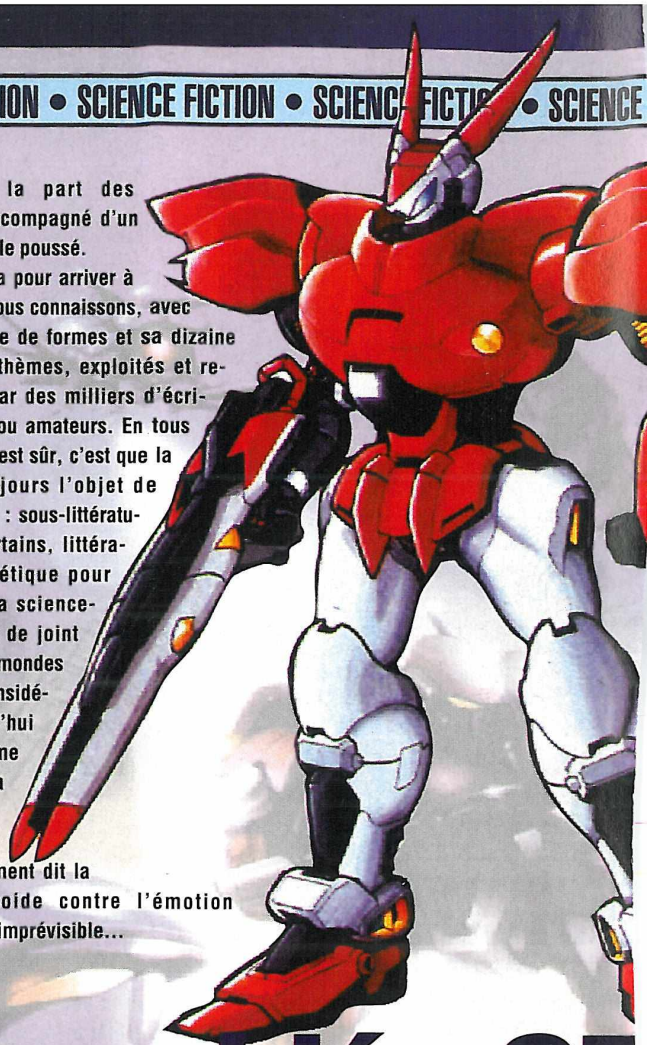
des revues spécialisées

C'est donc en 1926 que la première revue consacrée entièrement à la SF voit le jour. Il s'agit "d'Amazing Stories", et le succès est tel que les émules ne tardent pas à fleurir. Seulement voilà, il faut bien avouer que la quantité prime sur la qualité, et

LAWNMOWER MAN MCD

que de monstrueuses daubes sont publiées, sacrifiant sans complexe le "bon" au racoleur et au sensationnel. Mais le temps travaillant généralement toujours du bon côté, les choses se décantent peu à peu, et l'amélioration se fait nettement sentir. De plus, la seconde guerre mondiale ayant révélé la réalité de l'impact technologique sur la destinée humaine (demandez aux habitants d'Hiroshima ce qu'ils en pensent...), on assiste au respect d'une certaine rigueur scientifique de la part des auteurs, accompagné d'un effort de style poussé.

Bref, tout ça pour arriver à la SF que nous connaissons, avec sa multitude de formes et sa dizaine de grands thèmes, exploités et re-exploités par des milliers d'écrivains pros ou amateurs. En tous cas, ce qui est sûr, c'est que la SF est toujours l'objet de polémiques : sous-littérature pour certains, littérature prophétique pour d'autres, la science-fiction sert de joint entre deux mondes qui sont considérés aujourd'hui encore comme opposés : la Science et la Littérature, autrement dit la logique froide contre l'émotion humaine et imprévisible...

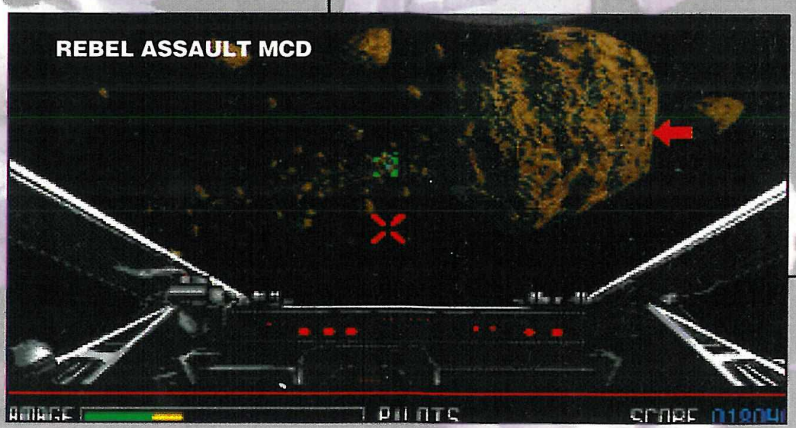


les premiers jeux vidéo SF

Après les livres, les émissions de radio (rappelez-vous Orson Welles et son invasion martienne radiodiffusée, ce fut le canular du siècle), et les films, un nouveau concept révolutionnaire apparut dans les années 80 : les consoles vidéo.

le premier : space invaders

La SF étant présente dans les trois premiers médias, ce fut tout naturellement qu'elle s'engouffra dans ce nouveau support avec un titre qui, depuis, est devenu un symbole incontournable, presqu'un "mythe": Space Invaders... Bon, je sais, ce n'est pas très original, ce n'est pas la première fois qu'on vous la sort, mais c'est vrai ! Bien qu'il s'agisse de SF ramenée à sa plus simple expression, avouez que le principe marche toujours et que le thème de l'invasion de la Terre par des extraterrestres hostiles est l'un des piliers du genre. Le premier à avoir eu l'idée fut H.-G. Wells qui, dans "La Guerre des mondes" publiée en 1897 dans le Pearson's Magazine, décrivit l'attaque de notre planète par une forme de vie technologiquement plus avancée. C'est d'ailleurs cette même "Guerre des mondes" qui fut utilisée par Wells (cf. plus haut), dans une adaptation hertzienne qui sema la panique dans l'Est des États-Unis en 1938. Et là vous allez me dire: "Oui, c'est bien beau tout ça, mais moi j'ai une Megadrive, alors les vieilleries, je m'en fous un peu...". Alors moi, je répondrai : "Écoute, p'tit gars, tu veux savoir ce qui existe sur ta console ayant un rapport avec tout ça ? Pas de problèmes, lis-moi ça...". En effet, je cite en vrac Verytex, Bubsy, Rebel Assault, le fabuleux Flash Back, Taz Escape From Mars, plus de nombreux autres shoot'em'Ups qui reprennent en cœur le même background. Et encore, je ne fais que citer la liste Sega, parce que s'il fallait intégrer la totalité de la production ludique, consoles et micros confondus, croyez-moi, on n'en sortirait pas. Tout cela pour vous dire que si aujourd'hui on s'éclate comme des malades sur nos joypads, en bousillant de l'Alien à tout va, c'est en très grande partie grâce à un type qui vécut il y a un siècle et pour qui la vie que nous menons aujourd'hui aurait pu faire un très bon sujet pour l'un de ses livres les plus fous...



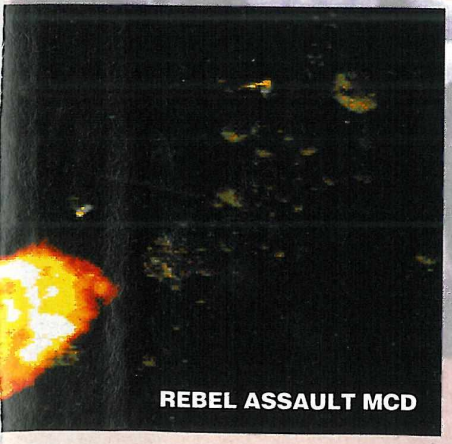
REBEL ASSAULT MCD

la SF et quelques grands thèmes

DUNE II MD

L'invasion de la Terre est une chose, mais elle n'est pas tout... Comme il en faut pour tous les goûts, nous allons citer deux ou trois autres thèmes qui inspirent assez souvent les concepteurs de jeux. Commençons par l'immortalité qui, par voie de conséquence, débouche sur un truc un peu plus mégalomane encore, je veux parler de la divinité. À L'ORIGINE ÉTAIT LE VERBE...

Que ceux qui pensent que je vais parler de l'Action Replay 2 se lèvent... Bon, rasseyez-vous, ça n'a rien à voir. Sans vouloir faire de polémique quelle qu'elle soit, il faut quand même bien dire que la SF doit beaucoup à la Genèse (cf. la Bible) sur ce coup-là. En effet, l'histoire d'Adam, de la pomme et du Dieu créateur révèle, après une petite réflexion sur le texte concerné, que l'Homme aurait pu être l'égal de Dieu, si celui-ci s'était donné la peine de manger cette satanée (oups !) pomme un peu plus vite... M'enfin bon, ce qui est fait est fait, et après tout, la possibilité de se reproduire ne peut-elle pas être considérée comme une sorte d'immortalité ? Hum ? Bien, assez philosophé pour le moment...


REBEL ASSAULT MCD

le voyage vertical

Si donc vous vous sentez frustré de ne pas être un Dieu, il y a justement un jeu qui devrait vous soulager. Il s'agit bien sûr de Populous, le premier du genre qui vous met aux commandes d'une société sur laquelle vous avez un pouvoir total et absolu. Ce qui est amusant, c'est que vous n'êtes pas l'unique divinité en mal de pouvoir à traîner dans le coin, et que seule une lutte acharnée à coups de catastrophes naturelles effroyables vous permettra de devenir le n°1 du Top 50 divin local... Si les histoires d'immortels vous intéressent, je ne peux que vous conseiller ces quelques auteurs : Stephen Goldin, John Pierce, Gene Wolfe, William Tenn...

Un autre domaine très souvent abordé est celui de la prospective temporelle

DUNE II MD

jeu qui me servira à faire le parallèle sera évidemment Utopia. En effet, vous avez ici la responsabilité du développement d'une colonie lunaire, et votre principale préoccupation sera la protection et le bien-être de vos administrés. Protection contre qui, me demanderez-vous ? Contre de méchants extraterrestres qui ne rêvent que de vous envahir, bien sûr...Vous voyez, on n'en sort pas...

des sociétés futures ou imaginaires. Également appelée utopie, il s'agit en fait de la description de sociétés minutieusement organisées pour apporter le plus grand bonheur possible à ses membres. Le mot "utopie" provient du

le theme du futur

roman de Thomas More qui, en 1516, fut le premier à écrire sur la question. Paradoxalement, à la fin du 19e siècle l'anti-utopie fit son apparition, décrivant une société tout aussi bien organisée, mais cette fois-ci pour le plus grand malheur de ses concitoyens. Jules Verne mélangea les deux styles dans "Les cinq cents millions de la Bégum", publié en 1879.

Je pense que vous aurez deviné que le Bien, bien, bien, qu'est-ce qu'il y a d'autre encore ? Ah ben oui, le voyage dans le temps. Alors ça, on peut dire que c'est un gros morceau, le voyage dans le temps. Eh oui, dans le temps, on voyageait très mal. C'était long, pas confortable, et de plus dangereux. C'était vraiment pas une vie... Heureusement, maintenant on n'a plus de problèmes : nous avons le métro qui, aux heures de pointe, en plus des grèves surprises, vous fera découvrir les joies de la position "sandwich-debout", sans compter la faune plus ou moins amicale qui est toujours prête à vous rendre service, en vous aidant à porter vos affaires, par exemple. La voiture, c'est pareil, sauf que c'est plus confortable. Remplacez seulement le mot "faune" par "Trésor Public", et "plus ou moins amicale" par "pas du tout amical"... En tous

cas, ce cher Wells, encore lui, nous gratifie d'un splendide ouvrage nommé "La Machine à remonter le temps", que je vous recommande, et qui traite à merveille de ce thème si cher à la culture SF. Demandez donc au malchanceux héros d'Another World ce qu'il pense de la question : "Eh bien, j'étais tranquillement installé devant le panneau de contrôle de mon accélérateur de particules, lorsqu'un éclair frappa brusquement le bâtiment de mon laboratoire. À ce moment-là, j'ai été projeté dans un monde inconnu, qui n'avait vraiment rien de terrien. Avais-je remonté le temps ? Étais-je dans un univers parallèle ? Point je ne le savais, mais dans un autre monde, sûr, je me trouvais...". Citons également Back to the Future 2, jeu qui s'inspire d'un film qui s'inspire lui aussi très largement du thème du voyage temporel. Expirez... Il est évident qu'il y plein d'autres thèmes encore, comme les histoires de fin du monde, de mutants, de surhommes, etc. Mais pour l'instant, nous nous en tiendrons là, rendez-vous à la conclusion...

flash back : la compil

La mégalopole du futur

Après réflexion, nous nous sommes dit que Flash Back, surtout à l'approche de sa sortie sur Mega-CD représentait à lui seul une sorte de compilation de plusieurs thèmes de SF bien connus. De plus, non content de posséder un scénario béton, ce soft bénéficie d'une réalisation technique admirable, ce qui ne gâche rien. Allez hop, gros plan sur Conrad Hard...

Après la jungle, Conrad se retrouve dans une super mégalopole divisée en quartiers dont les noms sont inspirés des anciens continents. Vous déambulerez ainsi à travers l'Asie, l'Europe, l'Afrique et l'Amérique. Vous devrez tout d'abord vous plier à l'administration pour obtenir une carte de travail. Ensuite, vous devrez effectuer des p'tits boulots histoire de faire un peu de fric pour vous payer un faux passeport. Notez au passage un clin d'œil aux "Réplicants", durant l'une de vos missions. Le retour sur la terre n'est pas loin...

L'amnésie totale du héros

Au début du jeu, Conrad ne se rappelle plus de rien. Il se trouve dans un endroit qu'il ne connaît pas, avec des gens qu'il ne connaît pas plus. Le pire, c'est qu'il est à moitié ligoté sur un siège plutôt bizarre, et que tout ça ne lui dit rien qui vaille. Après une évasion des plus mouvementées, celui-ci se retrouve dans une jungle, paumé, seul, amnésique. Dans la m... quoi !

L'invasion extra-terrestre classique

Conrad Hard est un type du bureau d'investigation. Un chercheur-flic du futur si vous préférez. Tout va bien pour lui jusqu'au jour où, grâce à des lunettes spéciales de son invention, il découvre que des êtres extraterrestres ont pris l'apparence de formes humaines. Choqué, pour ne pas dire traumatisé pas sa découverte, celui-ci se fait enlever illico-presto par ces bestioles...

Merci Running Man...

Une fois que vous aurez récupéré le passeport, il vous faudra encore payer le billet du voyage retour. Pour cela, la seule solution est de participer au "Death Tower Show", la célèbre émission télévisée qui vous proposera de jouer votre vie contre une belle somme d'argent. Ça ne vous rappelle pas un film dans lequel un certain Arnold, tout de jaune vêtu, courait pour échapper à la mort ?

Total Recall dans toute sa splendeur...

Lorsque Conrad retrouve la mémoire, c'est grâce à une machine qui lui regrave toute ses souvenirs dans le cerveau. Notre héros, en petit malin qu'il est, avait, juste avant de se faire kidnapper, effectué un "backup" de son esprit, le mettant ainsi à l'abri d'une manipulation extraterrestre.

La délivrance + la vengeance...

Happy end

Pour finir, Conrad ira directement sur la planète des envahisseurs, histoire de leur montrer combien c'était une mauvaise idée de s'attaquer aux gentils humains que nous sommes. Il va bien sûr foutre un bordel monstre, pour finalement leur filer la pâtée de leur vie. Et hop, encore une histoire qui finit bien...

conclusion

Nous pourrions parler ainsi pendant des heures de la SF mais, comme toutes les bonnes choses ont une fin, nous arrivons malheureusement au terme de ce dossier (enfin là, j'suis un peu hypocrite parce qu'il est 5 heures du mat', et que je ne rêve que d'une chose : me coucher...). Je voudrais simplement terminer, si vous le permettez, par une petite réflexion personnelle. Vivre des aventures par l'intermédiaire d'un livre, c'est bien. C'est même très bien. Je pratique moi-même la chose autant que possible. Mais quoi que l'on fasse, et aussi bon qu'il soit, un livre ne restera qu'un livre, et le lecteur ne sera toujours qu'un spectateur passif. Je sais, il existe des "Livres dont vous êtes le héros", mais on ne peut pas dire que le niveau littéraire de ce genre d'aventures vaille un Asimov ou un Herbert, loin de là. C'est pourquoi je pense que les possibilités offertes par les consoles d'aujourd'hui (ou par la micro, le principe est le même), et surtout celles de demain, sont vraiment un trésor à exploiter. Quoi de plus excitant que de jouer à un soft qui possède la profondeur de scénario nécessaire pour y croire, et qui en plus vous laisse la liberté d'évoluer dans cet univers comme bon vous semble ? Car ici, ce n'est plus vous qui vous adaptez à l'histoire, mais l'histoire qui s'adapte à vous, et cela fait une sacrée différence... (dans les limites, bien sûr, des capacités techniques de la machine. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais à mon avis l'avenir est là. En tout cas, on a une sacrée chance, car cet "avenir", il n'est pas pour demain, ni même pour après-demain, mais bien pour tout à l'heure, c'est certain...

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

les réponses...

PUGGSY

★ MEGADRIVE ★

Dans le 2ème niveau du château, il y a une série d'interrupteurs (leviers) qui permet de modifier la paroi située à droite. Pouvez-vous me donner la bonne position des leviers pour pouvoir sortir du niveau, ainsi que quelques tips sur ce jeu ? Merci !

Pierre-Antoine NICOLAS.

Cher Pierre-Antoine, arrivé devant les interrupteurs (leviers), numérote-les de gauche à droite et de 1 à 6. Mets un objet sur le 1er, le 3ème, le 4ème et le 6ème. En revanche, dans la scène qui suit, il y a un passage secret à l'opposé de la sortie normale. Mais je ne t'en dis pas plus, il ne faut pas gâcher la surprise !

Michaël MALBURET (69).

PRINCE OF PERSIA

★ MEGA-CD ★

Que faut-il faire quand je me retrouve avec mon double (au niveau 12) ? Si je le tue, je meurs et vice-versa... De plus, avez-vous des trucs et astuces sur ce jeu ?

Pierre PETIT JEAN (Belgique).

Il ne faut pas combattre ton double. Il faut que tu ranges ton épée et qu'ensuite tu avances vers lui, pour ne faire plus qu'un.

Audrey DENAGTERGAEL (94).

STREETS OF RAGE 2

★ GAME GEAR ★

Comment battre le type qui vole avec un réacteur dans le niveau 2, juste après les motards ?

Louis JAMBUT (75).

Pour battre le type qui vole avec un réacteur dans le niveau 2, juste après le motard, il suffit de faire la super attaque avec Blaze ou Skate, et de faire des séries de coups de pieds latéraux avec Blaze, et double-coups de pieds latéraux avec Skate.

Patrick PONS (15).

R-TYPE

★ MASTER SYSTEM ★

Je n'arrive pas à battre le vaisseau Mega au niveau trois. Comment faire ? Y-a-t-il une astuce pour arriver de suite au niveau 4 ? Aidez-moi, SVP !

Il faut que la console soit éteinte. Diriger la manette 1 vers Bas-Droite sans relâcher. Diriger la manette 2 vers Haut-Gauche en appuyant sur le bouton 1, toujours sans relâcher. Allumer la console et attendre que "Push Start" apparaisse. À ce moment-là, lâcher les manettes et jouer normalement.

Sébastien WAGNER.

PHANTASY STAR 2

★ MEGADRIVE ★

Je suis bloqué depuis plus de deux mois, voici mes questions :
– Je suis en possession du "Jet Scooter" mais je ne trouve pas le "Marvera Tree" afin de faire le "Marvera Gun". Sur quelle île se trouve-t-il ? Comment faire ?
– À quoi sert le tourbillon situé sous l'île près d'Uzo ?
– Comment faire pour obtenir le "Visiphone" ? J'ai emmené Shir La Voleuse dans la "Central Tower" à Paseo, mais rien. Comment faire ? Aidez-moi, sinon je vais casser la baraque !

Philippe CHAUVAC (28).

Voici dans l'ordre ce qu'il faut faire pour te débloquer :
– Le visiphone : SHIR doit avoir atteint le niveau 10. Il faudra l'emmener au "Bagage Room" de la tour Paseo à plusieurs reprises, jusqu'à ce qu'elle disparaisse (Shir, pas la tour). Cela peut arriver au premier comme au 10ème ou 20ème essai. Mais patience, cet item est super important !
– Le Marvera Tree se trouve sur l'île d'Uzo (celle qui est le plus au nord des deux). Il faut débarquer à droite et marcher vers les montagnes pour entrer dans son mini-labyrinthe au bout duquel il y a 7 Marvera Tree dont 6 ne portent pas de fruits (le bon arbre est, bien entendu, le plus difficile à atteindre).
– Le tourbillon : une fois le Marvera Tree obtenu, il faut l'amener au professeur Kueri qui le transformera en Marvera Gun. Il faudra alors rejoindre le fameux tourbillon et utiliser la gomme à cet endroit. Et alors...
Bon courage, c'est loin d'être terminé !

R.P.G. God.

ALADDIN

★ GAME GEAR ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir l'invincibilité ? Si oui, lequel ? Merci d'avance.

Jean-Philippe OLIVIER (93).

Pour avoir l'invincibilité, il faut prendre l'option "Password" et inscrire le code AIQY. D'autre part, voici les codes de tous les tableaux : 1 = AJGJ ; 2 = LAEA ; 3 = DMIA ; 4 = INSI ; 5 = NEYA ; 6 = AALG ; 7 = BLJO ; 8 = UIAN.

JURASSIC PARK

★ MEGADRIVE ★

Comment tuer les deux raptors à la fin du Centre des visiteurs quand on est le prof Grant ? Et comment se débarrasser du Prof Grant quand on est le raptor ?
Merci d'avance.

Jimmy ACKERMANS (Belgique).

Quand tu joues avec Grant, va au milieu des raptors, tu verras deux grosses pierres qui, chacune, font tenir une barre qui tient le squelette. Alors tu lanceras plusieurs bombes sur les pierres et tu verras la fin du jeu. Ne t'inquiètes pas s'il y a quelques morceaux qui te tombent dessus...

Alexandre GLADEL PUJALTE.

YUMANI MANSION

★ MEGA-CD ★

Pourriez-vous, s'il vous plaît, me donner la solution de l'énigme avec les allumettes et les bougies ? En vous remerciant d'avance.

Eric L.

Eric, voici la solution de l'énigme : il faut éteindre les deux chandeliers qui sont dans le coin en bas à droite (par rapport au mur du haut, là où la lune se reflète). Ensuite, allume les autres chandeliers avec les allumettes en terminant par le chandelier placé entre les deux autres qui sont éteints. Alors tu feras apparaître une porte cachée dans la salle suivante.

Moumoux, le tueur des jeux vidéo.

JURASSIC PARK

★ GAME GEAR ★

Comment faire pour passer le niveau du Tyrannosaure Rex ?

Louis JAMBUT (75).

Il faut prendre le lance-missiles, et tirer tout en sautant sur les caisses qui se trouvent au dessus du T-Rex pour les faire tomber sur lui.

Sébastien WAGNER (08)

SONIC SPINBALL

★ MEGADRIVE ★

Au niveau 2, Lava Powerhouse, dans la salle du Boss, lorsque l'on tombe, on se retrouve accroché à une chaîne au-dessus de la lave. Comment s'en sortir ? J'ai tout essayé, aidez-moi. Merci !

Isabelle.

Isabelle, c'est très simple : il te suffit d'appuyer sur la droite de ta manette, puis quand Sonic est tout à fait à droite, appuie sur la gauche, et ainsi de suite. Bonne chance pour les niveaux 3 et 4 de ce jeu aussi génial que difficile !

S. URIEL (67).

EN DÉTRESSE les questions...

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

N°32001 – MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

Je voudrais connaître tous les codes concernant ce fabuleux jeu sur Game Gear. Merci d'avance !

Freddy LALLIER (26).

N°32002 – SHINOBI

J'aimerais savoir où se trouve le tableau des "passwords", car je suis bloqué depuis des mois à le chercher. Merci d'avance pour la réponse !

Ludovic TRANCART (44).

N°32003 – MICKEY MOUSE 2

À un certain passage du "Ruines Palace", l'écran défile tout seul et Mickey doit aller chercher la clef. Mais au retour, il doit appuyer sur les boutons pour faire reculer l'écran et au bout d'un moment, il reste coincé par une plate-forme qu'il ne peut pas atteindre. Comment faut-il faire ?

Thomas BECARRIN (75).

N°32004 – BART VS THE WORLD

J'ai un problème sur ce jeu qui commence quelque peu à m'énerver... Au monde de la Chine, le 1er, je n'arrive pas à battre FU Manchu Burns. Aidez-moi vite ou je sens que mes nerfs vont craquer !

Anthony SENDRA (91).

★ MASTER SYSTEM ★

Eh bien alors, elles sont où vos lettres de désespérés ? Oui, vous, les possesseurs de Master System ! Il faudrait quand même voir à ce que vous ne finissiez pas les jeux sans problèmes, tout de même ! Essayez de rester bloqués au moins de temps en temps, pour nous faire plaisir... D'autant plus que votre lettre pourra sans doute aider un fidèle lecteur qui n'ose pas nous écrire. Ce serait dommage de passer à côté de tout cela, vous n'êtes pas d'accord ?

★ MASTER SYSTEM ★

N°32005 – DESERT STRIKE

Je voudrais connaître le code pour aller à la troisième campagne... Merci d'avance !

Anthony BILOT.

N°32006 – DRAGON BALL Z

Salut, j'aimerais connaître les enchaînements cachés de tous les personnages... Que veut dire (en) dans la notice ? Merci d'avance.

Benoit ROSSIGNOL (34).

N°32007 – SONIC 2

Comment fait-on pour se confondre avec un élément du décor ? Merci d'avance.

Laurent WOZNIAK (59).

N°32008 – ECCO THE DOLPHIN

Je suis coincé au niveau 20. Est-ce que quelqu'un pourrait me donner les codes des rounds 21, 22, 23, 24 et 25 ? Merci d'avance.

Laurent WOZNIAK (59).

N°32009 – BATMAN RETURNS

Y-a-t-il un code pour avoir un Select Round ou des vies infinies ?

Laurent WOZNIAK (59).

N°32010 – MORTAL KOMBAT

Comment faut-il s'y prendre pour combattre Reptile ? J'ai entendu qu'il y avait un combattant caché, si oui quel est le code pour se battre contre lui ? Merci de bien vouloir m'aider. Je craque, vite, dépêchez-vous de me répondre !

Jérôme HAOSZ (67).

N°32011 – X-MEN

Je suis coincé au cinquième niveau. Que faut-il faire après avoir tué Majo ? Merci.

Le vendeur d'astuce gratuite (89).

N°32012 – SONIC 3

Dans le niveau quatre, près du bouton où l'on remet le niveau à jour (le bouton que Knuckles enclenche au début du 4.2), il y a un endroit où l'on vous enferme, un pylône n'arrête pas de tourner en rond. Apparemment, on doit sauter au maximum et passer sur le côté, mais chez moi, il n'y a que Tails qui y arrive. Je n'y arrive pas... Je ne comprend pas... Vite, vite, je vais me tuer ! Cela fait une semaine que j'essaye ! Merci d'avance.

Jean-Louis GORLIN (93).

N°32013 – QUACKSHOT

Je suis coincé au deuxième acte de "The island", où il faut trouver le "Great Duck Treasure". À un moment, il y a de gros cubes. Je monte dessus à l'aide des ventouses vertes, et à la fin des cubes, je suis coincé par un mur. Aidez-moi, SVP, sinon je mords le chien ! D'avance, merci.

Anthony GROLIER (86).

N°32014 – ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Je voudrais savoir s'il y a un code pour le "Select Stage" ou un code qui permet de sauter un stage. J'avais vu ce code dans le Mega Force n°29, mais j'ai beau essayer, il ne marche pas. Serait-il pour la version japonaise de Rocket Knight ?

Laurent (44).

N°32015 – THE REVENGE OF SHINOBI

Dans le niveau 1 du 2ème monde, je n'arrive pas à passer les rondins. Y-a-t-il un "Select round" et comment faut-il faire ? Merci.

Arnaud.

N°32016 – LANDSTALKER

Dans la grotte de Ryuma, je n'arrive pas à prendre la clé où il y a deux boules (une boule piquante et une autre non-piquante) pour qu'ils appuient sur les plaques rouges. Comment faut-il faire ? Merci d'avance.

Robert DONG (93).

N°32017 – SNAKE RATTLE'N ROLL

J'aimerais savoir si l'on peut disposer d'un "Stage Select", car je n'arrive vraiment pas à terminer ce jeu !...

Richard S. (92).

N°32018 – FANTASTIC DIZZY

Je voudrais savoir s'il y a des codes pour avoir un "Select round" ou l'énergie infinie ? D'avance, merci de me répondre rapidement.

Patrice MISHIATTI (89).

N°32019 – SUPER THUNDER BLADE

J'aimerais bien savoir s'il y a un code pour être invincible ou pour arriver au "Select round" ? Merci d'avance.

Nicolas VERGERES (Suisse).

N°32020 – CLIFFHANGER

J'aimerais savoir s'il y a un "Select Round" sur ce jeu ? Merci d'avance.

Ludovic CHAIN (86).

HORS-SÉRIE EXCEPTIONNEL !

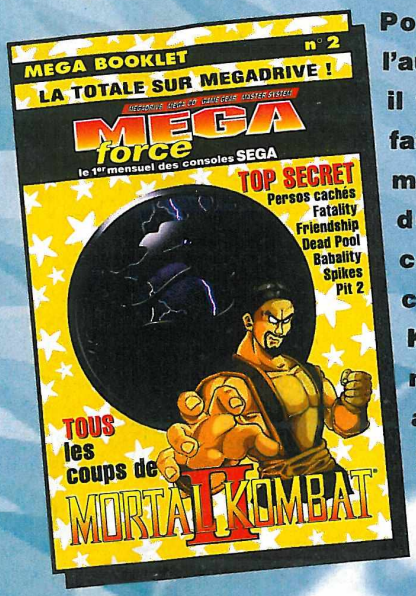
À NE PAS MANQUER

BON DE COMMANDE

À renvoyer à MEGA PRESS, 103 Boulevard Macdonald 75019 PARIS

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse: .....
..... **Code Postal :** .....
Ville: ..... **Pays :** .....

Je commande ..... N° du HORS-SÉRIE SONIC de MEGA FORCE
au prix unitaire de 40 F (France, port compris) - 50 F (Etranger, port compris)
Je joins mon chèque de ..... établi à l'ordre de MEGA FORCE



Pour ceux qui ne l'aurait pas remarqué, il y a eu un léger (en fait, énorme !) problème dans le petit livre du mois dernier concernant tous les coups de Mortal Kombat II. En effet, malgré un travail acharné de toute l'équipe de Mega Force pour vous offrir le meilleur booklet de l'univers, de nombreuses photos ne sont pas correctes. C'est-à-dire qu'il y a des images qui ne sont pas à leur place, et des images qui ont disparu, voilà tout. En fait, pour tout vous dire, nous sommes en présence d'un booklet comprenant 71 photos "plantées". Après avoir remué ciel et terre pour découvrir le coupable afin de l'excommunier de la rédac', il s'est avéré que le fautif était notre flasheur (celui qui transforme nos fichiers électroniques en films pour l'imprimerie). Celui-ci s'est complètement emmêlé les pinceaux dans nos fichiers, et nous a mélangé les images des coups portant le même nom pour quasiment tous les personnages. Heureusement, les manipulations et les descriptions techniques des coups restent absolument exactes, pas de doute à ce sujet. Nous allons donc vous montrer ici les bonnes photos qui auraient dû se trouver à leur place dans notre "booklet". Avec toutes nos excuses, pardonnez-nous, on vous promet que l'on ne recommencera plus !

JULIEN

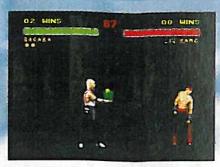
Note pour les possesseurs de manettes 3 boutons :

Vous avez nombreux à nous téléphoner pour nous dire que vous n'arriviez pas à faire les coups indiqués dans le booklet avec votre manette trois boutons. Eh bien, on vous comprend car il est vrai que c'est très dur avec ce genre de manette. En effet, les coups exposés dans le booklet sont plutôt faits pour ceux qui ont des manettes 6 boutons. De toute façon, il y a un tableau explicatif dans votre notice page 19.

BARAKA

Knock Off

Babality


Friendship

Spikes

Pit 2

MORTAL KOMBAT ERRATA

KITANA

Knock Off

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

REPTILE

Power Slide

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

JAX

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

LIU KANG

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

T II

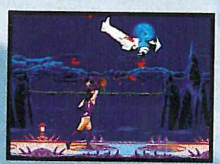
ÜM !

MILEENA

Babality

Friendship

Spikes


Pit 2

RAYDEN

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

SCORPION

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

KUNG LAO

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

SHANG TSUNG

Friendship

Spikes

Babality

JOHNNY CAGE

Uppercut

Low Fireball

High Fireball

Knock Off

Babality

Friendship

Spikes

Pit 2

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 95

Achète sur GG tous les jeux à 50F. Téléphoner à Julien au 39 85 09 03.

CONTACT

Département 24

Ech. Wimbledon contre Aladdin, Ecco the Dolphin, Sonic 3, Sonic Chaos, MK, The Hulk, Asterix The Secret Mission, Alien 3. Tél. ap. 18H au 53 50 21 50.

Département 57

Echange sur GG Asterix and the Secret Mission, Terminator contre AX-Battler, GP Rider ou 2 jeux contre Tuner TV ou contre bons jeux ou vends le jeu : 200F. Contacter Romain au 87 93 66 72.

VENTE

Département 14

Vends GG + 2 jeux prix : 300F ou échange contre jeux MD. Téléphoner au 31 90 92 08.

Département 21

Vends : Desert Strike 150F, Off Road 100F, Streets of Rage 1 et 2 125F l'un, Global Gladiators 150F, Robocop vs Terminator 150F, Senna GP 150F, Batman 2 75F. Tel 80 55 52 07.

Département 47

Vds GG exc. état + Master Gear (adaptateur jeux MS) + Wide Master (loupe pour GG) + jeux GG (Columns) + jeux MS (Sonic 2, Tazmania et Wonderboy donné) prix canon : 600F. Tél. à Thomas au 53 87 27 57.

Département 49

Vends jeux GG avec boîte et notice neuf MK: 160F, Global Gladiators : 130F, jeu "4 en 1" : 160F, Columns : 80F. Téléphoner au 41 58 30 04.

Département 54

Vends GG + 5 jeux (Chakan, Tazmania, Dragon Cristal, Addam's Family, Columns + adapt., étui antichoc offert) le tout : 800F. Téléphoner au 83 81 35 39 ou écrire à PANEK Damien, 418 Av. de Champagne, 54700 PONT A MOUSSON.

Département 59

Vds ou éch. sur GG jx en TBE avec notices Terminator 1 et 2, G.Gladiators, Batman Returns, Columns de 100F à 200F l'un. Tél. à Ludovic ou Jeff ap. 19H au 20 46 34 52.

Département 73

Vends jeux GG Alien 3, Off Road, T2, G.Gladiators, Chakan, Batman Returns, Space Harrier, Chuck Rock, Shinobi 2, AX Battler, Super Kick Off : 150F pièce. Téléphoner au 79 25 25 76.

Département 76

Vends sur GG Wimbledon, World Cup Soccer : 80F le, Formula One : 100F, Chessmaster, KO, Ultimate Soccer : 50F. Téléphoner au 35 63 33 46.

Département 80

Vends Sonic 2 : 100F, Coolspot : 150F et Columns 20F ou échange le tout contre MK ou NBA Jam. Téléphoner au 22 78 90 50 ou écrire à BEGA Jérémie, 6 Rue Anatole France, 80500 MONTDIDIER.

Département 84

Vends GG + batterie + transfo + Columns : 590F. Vends 12 autres jeux : 100F l'un (Sonic 1 et 2, Lemmings, Cool Spot...) et échange sur MD Asterix ou vends 150F. Contacter Aurélie au 90 86 34 31.

Département 93

Vends jeux GG Tazmania, Streets of Rage et Global Gladiators : 70F l'un. Téléphoner au 45 92 17 69.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 42

Echange MS + 3 jeux contre MD. Tél. au 77 76 12 87.

VENTE

Département 37

Vends MS + 2 man. + Alex Kidd, Sonic : 200F ou avec Streets of Rage, Shadow Dancer, Alex Kidd in Shinobi World et Moonwalker, le tout : 500F ou vends au détail, 75F le jeu. Tél. à Cédric ap. 18H : 47 53 90 94.

Département 54

Vends MS + 7 jeux + 1 manette : 500F. Téléphoner à Guillaume après 18H au 83 74 31 18.

Département 68

Vends Sega MS2 avec 3 manettes + 3 jeux Alex Kidd in Miracle World, Tom & Jerry The Movie + Dynamite Duke, le tout : 300F. Téléphoner au 89 58 53 58.

Département 69

Vends MS + 2 manettes + 16 jeux, prix : 700F. Ecrire à David BLETON, 75 Rue de Cuire, 69004 LYON, tel. entre 18H et 21H au 78 27 42 08.

Département 78

Vends Strider, Golden Axe Warriors, Cyber Shinobi, Heavy Weight Champ. : 50F l'un ou 150F le tout. Vends 30F adapt. MS/GG. Tél. à Loïc au 34 83 59 28.

Département 79

Vends MS2 + 8 jeux (Coolspot, Dick Tracy, Terminator, Senna's GP, Donald Duck...) prix : 1000F. Téléphoner à Christophe au 49 29 40 44 (si possible dans le 79).

Département 91

Vds câbles reliant toutes consoles sur moniteur Amstrad, Atari, Amiga : 105F port compris. Tél. : 69 89 28 98.

Département 93

Vds jx MS California Games, Bomber Raid, Wimbledon 2 : 100F chaque ou 250F les 3. Tél. ap. 18H : 49 88 01 71.

Département 95

Vds GG + adapt. jx MS + 5 jx (Champ. of Europe, Lillhamer, Ko, Alien 3, Mickey 2) : 1500F. Joindre après 17H le 34 50 98 76.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 62

Achète Star Wars, Mad Dog + Gun, Sonic 3, N°1 à 21, Mangas ou échange avec jeux MD. Manuel Robert, 74 rue du Pont Riqueult, 62 136 LESTREM.

CONTACT

Département 13

Ech. Sewer Shark, Prince of Persia, Heavy Nova, Wing Commander, Sylpheed contre tout jeu Mega CD. Ecrire à Philippe Roman, villa les Frênes, ch du Moulin, 13140 MIRAMAS. Tél. : 90 58 38 95.

Département 19

Echange compilation 5 jeux contre Lethal Enforcers ou Night Trap. Tel Nicolas 55 28 41 45 après 18H.

Département 21

Recherche quelqu'un sur DIJON pour se prêter des jeux Mega-CD. Tél. à Stéphane ap. 19H : 80 45 89 98.

Département 55

Vds ou éch. Tomcat Alley : 350F, Silpheed : 250F, Sonic CD : 250F ou éch. contre Microcosm, Sonic 2 : 150F et Flashback : 200F sur MD. Ecrire à FURQUAND Loïc, Lot. du Chaudron, 55320 DIEVE, tél. : 29 87 67 82.

VENTE

Département 51

Vds jx MCD Sonic CD : 200F, Sherlock : 120F, Cobra Command + Sol Feace : 300F et jeux MD Krusty : 150F, Phelios : 100F. Tél. à Grégory ap. 19H au 26 66 85 59.

Département 69

Vends M-CD 2 + Road Avenger + Sonic CD, prix : 1200F. Vends Lemmings et Kid Chameleon, prix : 150F l'un. Contacter Cédric après 18H au 72 74 97 26.

Département 77

Vds MD 2 garantie 3 mois + Road Avenger + Thunderhawk : 1800F. Tél. à Laurent ap. 19H au 60 66 33 37.

Département 83

Vends MCD + Road Avenger et Final Fight, prix : 1300F + MD : 1600F. Téléphoner après 17H au 94 21 15 07.

Département 93

Vds nbrx jx MCD : 250F pce. Tél. à Philippe : 48 59 85 75.

Département 95

Vends MCD + Batman Returns + Road Avenger + Final Fight CD le tout : 1500F. Tél. à Romain au 34 50 23 50.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 75

Achète nouveautés et vends 20 jeux dont MK, FIFA... Arnaud Bousez, 18 rue de Patay, 75013 PARIS.

CONTACT

Département 02

Echange sur MD SF2, Mic et Mac, Quackshot, James Bond 007 contre MK ou autres jeux ou vends 200F l'un sauf SF 2 : 300F. Tél. au 23 58 51 63 ou écrire à CHAUDRON Stéphane, 141 Rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Département 08

Ech. jx MD Sonic 3, DBZ, Atomic Runner, Tiny Toon, Sonic contre Virtua Racing, Streets of Rage 3, Populous, MK2, Art of Fighting. Tél. à Florent au 24 56 88 84.

Département 14

Echange sur MD Batman, Spiderman, Fatal Fury et Sonic contre Flash Back, Desert Strike, Zombies et Chaos Engine. Ecrire à Mr ROLLOT, Le Château la Pommeraye, 14690 LA POMMERAYE.

Département 31

Echange NBA Jam contre DBZ ou Sonic 3 ou Streets of Rage 3 ou Super SF2. Tél. à Yohann au 61 59 71 40.

Département 38

Vends ou échange Jungle Strike, NBA Jam, Greatest HW : 200F, 250F l'un. Echange contre Marko's, Virtual Racing, MK2, Landstalker ou Streets of Rage 3. Téléphoner à Denis 78 73 33 62.

Echange nombreux jeux sur MD et CD dont Night Trap, Puggsy, Sunset Riders, Jungle et Desert Strike, T2, Crüe Ball... Téléphoner entre 14H30 et 17H30 ou après 21H30 jusqu'à minuit au 74 54 50 15.

Département 50

Echange sur MEGADRIVE : Sonic, Mickey & Donald, Megagames 1, Cool Spot, Global Gladiators, Super Kick Off contre Sonic 2, Bubsy, TMHT Fighters, Shining Force, Rocket Knight. Ech. aussi FIFA Soccer, Flashback contre Sonic 3, Landstalker, Virtua Racing, DBZ. Ech. sur GG Devilish, Sonic, Wolchild, NBA Jam contre Tengen World Cup, Aladdin, Dr Robotniks, Defenders of Oasis. Ecrire à LANOUILLER Loïc, Le Pont Guyot, 50290 BREHAL.

Ech. sur MD Tiny Toon, G. Gladiator, Thunder Force 4 et Mickey et Donald contre DBZ, NHL Hockey 94, Aero the Acrobat ou le livre de la jungle. Tél. : 33 94 55 04.

Département 56

Echange Shining Force contre Dune 2 ou Landstalker, Asterix contre Castelvania Generation, Kid Chameleon, Moonwalker contre Streets of Rage 3. Tél. à Gérald après 18H au 97 27 12 77 ou écrire à SOUDAN Gérald, Gorboul, 56150 ST BARTHELEMY.

Département 57

Echange Aladdin, Rocket Knight, SF2', Shinobi 3 contre Another World, DBZ, NBA Jam, Prince of Persia, Ecco 2, Sonic 3, Jurassic Park, Streets of Rage 3, FIFA Soccer, Lost Vikings. Tél. à Nicolas au 87 36 38 98.

Département 59

Achète, éch. et vends jeux. Consoles Mega Club, 21 rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Recherche David Robinson 100F et European Club Soccer 150F avec boîtier et manuel non abimés. Ecrire à Guillaume Houdaer, 70 Avenue Leclerc, 59470 Wormhout.

Département 62

Echange ou vends : Dune 2 280F, World Cup USA 94 280F, Landstalker, Rocket Knight, Jurassic Park, Wiz'n'liz, NHLPA Hockey 93, Terminator... Cherche Bart's Nightmare, Dark Castle, Tél. : 21 53 82 53.

Ech. Sonic 1, European Club Soccer, Zero Wing contre Simulation de tennis. Téléphoner au 21 03 13 46.

Département 69

Echange Aladdin, NHLPA Hockey 93 contre DBZ, Eternal Champions ou TMNT Fighters. Contacter Laurent BARON au 78 00 37 11.

Département 76

Echange jeux MD Turtles Hyper Stone contre Another World, Streets of Rage 2 contre Desert Strike, Flashback contre NBA Jam. Téléphoner aux HR à Dimitri au 35 51 20 01.

Echange sur MD Mega Games 1 avec code Super Hang on + Columns + World Cup 90 contre Super SF2 ou MK 1 ou 2 ou vends : 250F. Téléphoner à Sylvain au 35 08 04 76 ROUEN et Alentours.

Département 77

Achète manga DBZ ou échange contre jeux MD. Téléphoner à Karim au 64 34 47 18.

Echange Jurassic Park, Tiny Toons ou Terminator 2 Arcade contre General Chaos ou Streets of Rage 2. Téléphoner après 17H au 64 40 47 17.

Département 82

Echange Aladdin, BattleToads, les 2 contre SF2 ou Eternal Champions. Tél. à Olivier au 63 66 17 48.

Département 93

Vends ou échange jeux MD 150F à 250F (+ 25F frais de port). Ech. Landstalker (Fra) contre jeux de rôle. Rech. Megagames 2, TMNT Hyper. Téléphoner après 19H au 45 09 28 48 ou écrire à LAURENT NICOLAS, 38 Av. Lebon, 93370 MONTFERMEIL.

VENTE

Département 02

Vends MD Sonic : 100F, T2 : 150F, Fantasia : 150F, Cool Spot : 250F, jeux MCD Silpheed : 250F, Solfeace, Cobra commando : 300F, Wonderdog : 300F, Hook : 200F ou échange. Tél. au 23 82 48 70 après 19H.

Département 03

Vends ou échange de nombreux jeux sur MD (Virtua Racing, SF2', Hockey 94 et bien d'autres). Téléphoner à Olivier au 70 44 53 28.

Département 07

Vends jeux MD John Madden Football 92 : 140F, RBI Baseball 3 : 130F, Lotus Turbo Challenge : 120F, California Games : 120F, Talespin : 100F, Super Hang On : 100F, Streets of Rage : 100F. Tél. au 75 54 57 44.

REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
6, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
ngle rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
Lundi de 14 h à 19 h
Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

SCORE GAMES
LA VIDEO EST PASSION
37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
ONSOLE GAME-GEAR	599 F	399 F
ONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
DAPTATEUR SECTEUR	49 F	
ATTERIE PACK TURBO	249 F	

xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

OLUMNS	59 F	STREET OF RAGE	139 F
PIDERMAN	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
OLFCHILD	79 F	OLYMPIC GOLD	159 F
LIEN 3	99 F	JURASSIK PARK	179 F
ATMAN RETURN	99 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
CK OFF	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
ICKEY MOUSE	99 F	NBA JAM	189 F
ONIC	99 F	SONIC CHAOS	189 F
ONALD DUCK	139 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
ONIC 2	139 F	FORMULA 1	199 F

xemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CHY & SCRATCHY	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
LADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
STERIX 2	299 F	ROAD RASH	299 F
AFFY DUCK	299 F	SHINING FORCE II	299 F
R ROBOTNIK'S	299 F	SONIC SPINBALL	299 F
NGLE BOOK	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ARKO'S MAGIC FOOTBALL	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

ONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F
anette neuve	69 F
Adaptateur Secteur	99 F

xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

YBER SHINOBI	59 F	T2 JUDGEMENT DAY	79 F
LOBAL DEFENSE	59 F	THUNDER BLADE	79 F
OLDEN AXE	59 F	TIME SOLDIER	79 F
CRET COMMAND	59 F	VIGILANTE	79 F
HINOBI	59 F	SONIC 2	99 F
ACE HARRIER	59 F	TENNIS ACE	99 F
E NINJA	59 F	WONDERBOY 2	99 F
DDAMS FAMILY	79 F	WONDERBOY 3	99 F
EX KIDD	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
CK TO THE FUTUR II	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
NG FU KID	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
RD OF THE SWORD	79 F	STAR WARS	159 F
SCUE MISSION	79 F	ROAD RUNNER	179 F
MPSONS	79 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
EEL CASTER	79 F	COOL SPOT	199 F
NIC	79 F	MORTAL KOMBAT	199 F
PER TENNIS	79 F	SONIC CHAOS	199 F

xemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

SA JAM	TEL	HULK	299 F
ADDIN	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
TERIX II	299 F	JURASSIC PARK	299 F
FFY DUCK	299 F	ROAD RASH	299 F
CTOR ROBOTNIK'S	299 F	SONIC SPINBALL	299 F
CO LE DAUPHIN	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
RMULA 1	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	449 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Française) neuve : + SONIC 2	699 F
+ 3 jeux	895 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2	2990 F

MEGA-CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F
MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER	1599 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	SHERLOCK HOLMES	249 F
AFTER BURNER III	249 F	SONIC	249 F
BATMAN RETURN	249 F	SILPHEED	279 F
FINAL FIGHT	249 F	ECCO LE DAUPHIN	279 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	THUNDERHAWK	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MAD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	GROUND ZERO TEXAS	449 F
FLASHBACK	299 F	JURASSIC PARK	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	MEGARACE	449 F
MICROCOSM	349 F	NHL HOCKEY 94	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	POWER MONGER	449 F
YUMENI MYSTERI MANSION	399 F	STAR WAR	449 F
BILL WALSH FOOTBALL	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
DRACULA	449 F	TERMINATOR	499 F
DUNE	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
FIFA SOCCER	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

RAYON CD ROM PC & MAC - 3 DO NEO GEO - CDI PHILIPS - CD 32 - ATARI - OVERGAME MACHINE
+ 1000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

PISTOLET LOCK-ON 299 F

MEGADRIVE

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
JOYSTICK ARCADE POWER SEGA	199 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
2 RALLONGES DE MANETTE	99 F	PRO PAD (transparente)	99 F
MANETTE 3 boutons	69 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	JORDAN VS BIRD	139 F	FATAL FURY	249 F
SONIC	49 F	KID CHAMELEON	139 F	FERRARI GP	249 F
MYSTIC DEFENDER	79 F	KICK OFF	139 F	OLYMPIC GOLD	249 F
SPACE HARRIER II	79 F	MICKEY	139 F	SENSIBLE SOCCER	249 F
SPIDERMAN	79 F	MICKEY ET DONALD	139 F	STREET OF RAGE 2	249 F
STREET OF RAGE	79 F	QUACKSHOT	139 F	TEAM USA BASKETBALL	249 F
STRIDER	79 F	SONIC 2	139 F	ASTERIX	275 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	TALESPIN	139 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
BATMAN RETURN	99 F	TERMINATOR	139 F	DESERT STRIKE	275 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	ETERNAL CHAMPIONS	275 F
DICK TRACY	99 F	NBA ALL STAR CHALLENGE	159 F	FLASHBACK	275 F
MOONWALKER	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	169 F	MORTAL KOMBAT	275 F
TERMINATOR 2	99 F	G. LOC	169 F	PSG FOOTBALL	275 F
ALIEN III	139 F	TAZMANIA	169 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	BULLS VS LAKERS	199 F	STREET FIGHTER II*	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	JURASSIC PARK	199 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
CHAKAN	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	SONIC SPINBALL	299 F
EA HOCKEY	139 F	POPULOUS	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	299 F
FANTASIA	139 F	SUPER MONACO GP	199 F	VIRTUAL PINBALL	299 F
GALAMAD	139 F	ALADDIN	249 F	WINTER OLYMPICS	299 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	COOL SPOT	249 F	FIFA SOCCER	314 F
GREENDOG	139 F	DUNGEONS & DRAGONS	249 F	NBA JAM	349 F
HOME ALONE	139 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CLAYFIGHTER	TEL	MARCO'S MAGIC FOOT	449 F
COMBAT CARS	TEL	SHINING FORCE II	449 F
DRAGON	TEL	SONIC & KNUCKLES	449 F
MONSTER TRUCKS	TEL	STREET OF RAGE 3	449 F
ROCK'N'ROLL RACING	TEL	TAZMANIA 2	449 F
SHAK FU	TEL	URBAN STRIKE	449 F
STAR TREK	TEL	WORLD CUP USA 94	449 F
HYPER DUNK BASKET	299 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	MORTAL KOMBAT II	469 F
LEMMINGS 2	429 F	MR NUTZ	469 F
ART OF FIGHTING	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
DUNE II	449 F	TITI ET GROS MINET	469 F
FIFA 2	449 F	DRAGON BALL Z (+ MANGA)	489 F
GAUNTLET 4	449 F	NBA LIVE 95	489 F
INTERNATIONAL TENNIS	449 F	KICK OFF 3	499 F
ITCHY & SCRATCHY	449 F	MAXIMUM CARNAGE	499 F
JURASSIC PARK RAMPAGE	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
LANDSTALKER	449 F	WORLD HEROES (US)	499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FATAL FURY 2 (US)	549 F
NHLPA 95	449 F	VIRTUA RACING	649 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

s consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

ement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et hangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUREAU : .....

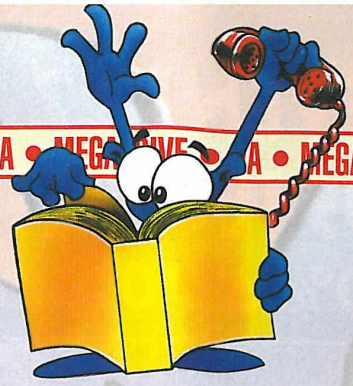
TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature

MEGA 10/94

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Département 26

Echange ou vends jeux MD. Téléphoner après 19H au 75 27 31 47 ou écrire à FARJON Frédéric, le Village, Route de St Sauveur, 26110 STE JALLE.

Vds Landstalker, Prince of Persia : 350F, Pink Panther : 300F, Dune 2 : 350F, Aladdin : 250F, Winter Olympic : 290F, Sonic Spinball : 290F, Jungle Strike : 200F, Centurion : 100F. Tél. aux HR sauf WE au 75 98 46 17.

Département 29

Vends Asterix : 235F, Kid Chameleon : 110F, World Cup Italia : 50F. Téléphoner au 98 21 30 91 après 17H.

Département 33

Vends Virtua Racing (Jap) + le mega adaptateur : 450F et Subterrania : 300F. Tél. après 18H au 57 84 61 10.

Vends SF2' et MK : 350F l'un, Aladdin : 300F, Quackshot, World et Castle of Illusion : 200F l'un et Sonic : 50F. Tél. à Nicolas après 19H au 56 34 00 47.

Département 38

Vds sur MD 9 jx TBE Jungle Strike : 215F, Chuck Rock 2 : 250F, Tojem & Earl 2 : 250F, SF2' : 250F, Pink Panther : 250F. Tél. à Nicolas ap. 18H au 76 38 47 07.

Vends sur MD World Of Illusion : 200F, Double Dragon : 150F, Last Battle + James Pond 2 : 200F ou 500F les 4. Téléphoner après 17H au 76 32 06 31.

Département 40

Vends sur MD Summer Challenge : 350F, Winter Olympics : 300F, Ultimate Soccer : 250F, Robinson's : 100F. Téléphoner à Eric au 58 08 96 26.

Département 41

Vends Sonic 2, Sonic Spindball, Lemmings : 200F l'un, Aladdin, SF2' + pad 6 boutons : 250F l'un. Vends Streets of Rage : 100F. Tél. après 17H au 54 79 43 18.

Département 42

Vends SF2' : 350F, Formula One : 250F et FIFA Soccer : 300F. Demander Vincent au 77 24 72 10.

Département 44

Vds jeux MD Sonic 2 entre 200F et 400F. Téléphoner à Romain au 40 72 59 04.

Département 45

Vends MK, SF2, James Pond 2 (prix à débattre). Tél. à Marc Degand entre 18H et 20H au 38 43 25 99.

Vends MD + 3 jeux Aladdin, Cool Spot, Global Gladiators, le tout : 1000F, vente séparée possible et 3 jeux GG Streets of Rage 2 : 160F, Psychic World : 100F, Shinobi 2 : 150F, port compris. Téléphoner après 18H au 38 63 88 05.

Département 49

Vends MEGADRIVE 2 + 2 manettes + malette : 600F et + Aladdin ou + Menacer et 6 jeux : 750F ou le tout : 300F (neuf) avec emballage d'origine. Téléphoner à MERBEL Jérémy au 41 38 73 35.

Département 54

Vends SF2 150F, Risky Woods, Shadow Dancer, Quackshot, Speedball 2, 75F pièce. Echange possible. Tel Xavier 83 21 75 67.

Département 56

Vends sur MD Strider, Atomic Runner : 80F l'un, 150F les 2, World of Illusion : 100F et FIFA Soccer : 250F. Téléphoner à Nicolas au 97 55 41 94.

Département 57

Vends sur MD ou échange Ren & Stimpy, Aladdin, John Madden 93, Talmit's adv. TMNT Fighters, Lethal Enforcers, SF2'... Tél. à Frank ap. 18H au 87 92 54 46.

Département 59

Vends : X-Men, T2, Streets of Rage, Rolo, Smash TV, James Bond, WWF, Mickey : 150F. Demander François au 27 31 03 35 après 18h30.

Vds sur MD Golden Axe 2, James Pond 2(Jap), Jewel Master (Jap), Sonic, Wonderboy 3, prix : 50F le jeu ou 200F le tout. Tél. à Laurent après 18H au 20 47 85 80.

Vends sur MD Flashback : 200F, Megalomania : 150F, Wonderboy 5 : 100F, Golden Axe 2 : 100F et Virtua RacingR : 450F (port compris). Tél. au 27 27 03 75.

Vends jeux MD Golden Axe : 140F, SF2' : 250F et Landstalker : 250F. Contacter le 28 65 52 70.

Vends ou échange Alisia Dragoon, tel au 28 48 29 81.

Département 62

Vends très nombreux jeux MD Chuck Rock, Alisia Dragon, Bio Hazard, Thunder Force 3 et 4... prix : 150F à 200F. Téléphoner au 21 91 43 19.

Département 63

Vends MD TBE + 2 man. + 16 jeux + valise de trans. + nombreux Mega Force, valeur : 3500F, cédée : 2500F, urgent. Tél. à Georges à partir de 19H au 73 39 09 70.

Vends MD 2 + 2 manettes + Megagames 2 + Megalomania + MK + Batman Returns + Crack Down, prix : 1600F. Téléphoner après 18H au 73 61 31 65.

Département 65

Vds ou éch. sur MD Shadow Dancer : 150F, Golden Axe 2 : 200F, Gynoug : 150F, Streets of Rage : 250F ou éch. un des jx contre MK. Tél. à Mikael VALENCIE au 62 96 60 95 ou de 17H15 à 20H15 au 62 93 57 26.

Département 67

Vends sur MD SF2' : 300F + Virtua Racing : 400F ou les 2 : 650F. Téléphoner à Eric après 18H au 88 71 11 51.

Département 74

Vds MD plus MCD 2 avec 10 jx et 3 manettes en TBE, valeur : 6000F, vendu : 3000F. Tél. à Alain : 50 01 30 20.

Département 75

Vends ou échange jeux MD, achète nouveautés MD. Appeler de 14H à 20H seulement au 43 68 02 04.

Vends 5 jeux + 2 man. + AD Jap/US prix : 2000F. Téléphoner après 20H à Eric au 45 84 04 38.

Département 77

Vends jeux MD Cadash, Chuck Rock, Batman 2, Krusty's Fun House, prix : 150F, Side Pocket : 200F, Terminator, Phelios : 100F ou échange 3 jeux contre GG + 1 jeu. Tél. à Renaud après 17H au 64 80 79 28.

Vends sur MD Toe Jam & Earl: 100F, Mickey et Donald : 150F, Ren et Stimpy : 230F ou les 3 : 430F. Téléphoner après 17H au 60 66 17 38.

Département 78

Vds LandsTalker (US), SF2, Jungle Strike, Alien 3, Ecco, Kid Chameleon, Club Soccer, de 150F à 250F. Sur MCD: Silpheed 260F, Final Fight. Tél. : Nicolas 30 58 49 98.

Vds ou éch. sur MD MK, James Pond 2, Batman 2, Zero Wing, Alisia Dragon, Davin Robinson, Altered Beast, X-men, Gaiares, Wiz'n'Liz, Fatal Fury, prix : 50F à 200F. Téléphoner au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Vends Megagames 2 (Streets of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi) : 100F, megagames 1 (Super Hang On, Columns, Italia 90) : 100F, Ecco : 200F. Contacter Pascal après 18H au 34 62 88 41.

Vends sur MD Bubsy, Olympic Gold et Grandslam entre 140F et 200F et vends Sonic : 70F. Pour cela appeler le 30 56 01 43.

Vends jeux MD SF2' : 350F, Golden Axe + Streets of Rage + Shinobi : 300F ou le tout : 550F et vends manette "vipère" (fonctions ralenti, turbo) : 150F. Téléphoner au 30 51 04 42.

Département 80

Vends MD + 50 jeux MD et MS, 4 manettes + convertisseur et quadrupleur Sega. Prix entre 8000F et 10000F. Faire offre à Céline Dercourt, 27 rue de la Bassée, 80260 VILLERS BOCAGE. Achète MEGA FORCE 1,2,3.

Département 84

Vends Gynoug, Streets of Rage 2, Cyberball, Wonderboy 3, Might & Magic, Last Battle, prix de : 100F à 250F. Téléphoner le soir au 90 82 23 63 ou écrire à AUGUSTIN HENRI LUC, 44 Rue Louis Pasteur, 84000 AVIGNON.

Vends jeux MD Cool Spot : 210F, Jungle Strike : 250F, Mega Games I : 110F. Téléphoner au 90 25 32 18.

Département 91

Vends 6 jeux à 150F Global Gladiators, Ghouls'n Ghosts, Spiderman, Last Battle, Grandslam, World cup Italia, tous TBE. Téléphoner après 18H au 69 01 40 34 ou écrire à RUELLE Xavier, 14 Rue Albert Einstein, 91240 ST MICHEL SUR ORGE.

Département 92

Vends MEGADRIVE + 5 PADS (2 infra rouge) + 13 jeux (SF2, Pete Sampras, Tiny Toon, Aladin, Sunset Riders, Ayrton Senna GP...) + revues : 2300F. Téléphoner au 46 66 25 85 le soir.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes PRO 4 + 14 jeux (Flashback, Aladdin, FIFA Soccer, SF2, Jungle Strike, Rocket Knight...) prix : 3200F. Téléphoner après 19H30 au 47 81 14 63.

Département 93

Vends MD + 2 man. + 11 jeux (Landstalker, Monaco GP 1 et 2, Sonic...) le tout : 2500F. Téléphoner à Stéphane au 40 10 16 05.

Vends jeux Sega MD Fatal Fury, Asterix, Double Dragon 3, Another World, Super Wrestlemania... prix : 200F l'un. Téléphoner au 48 68 79 20.

Vends Tazmania : 100F, J.B. Douglas Boxing : 80F, Super Monaco GP : 90F, Wrestle War : 50F. Téléphoner au 43 02 54 13.

Vends jeux MD Sonic 2 : 200F, Strider : 150F, European Club Soccer : 200F, Super League : 170F, James Pond 2 : 200F, Turbo Out Run : 170F et possibilité d'échange. Contacter le 48 60 57 49.

Département 94

Vends sur MD Ecco, Streets of Rage 1 et 2, Sonic, Road Rash 2 et Desert Strike, prix : 75F à 200F. Téléphoner à Guillaume de 18H à 20H au 47 06 61 59.

Vends Cool Spot : 200F, Rolo : 150F, Another World : 200F, Mickey et Donald : 200F, lot 3 jeux jap. + adapt., Spiderman, Forgotten World, Marvel Land : 350F TBE. Contacter Grégory vers 18H au 46 76 48 77.

Département 95

Vends sur MEGADRIVE Spiderman, Predator 2 : 100F, Alisia Dragoon, Dracula : 150F. Téléphoner à Michel après 19H au 34 22 01 61.

Vends MEGADRIVE + jeux Aladdin, Fatal Fury... + 1 manette. Téléphoner après 18H au 39 93 54 73.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

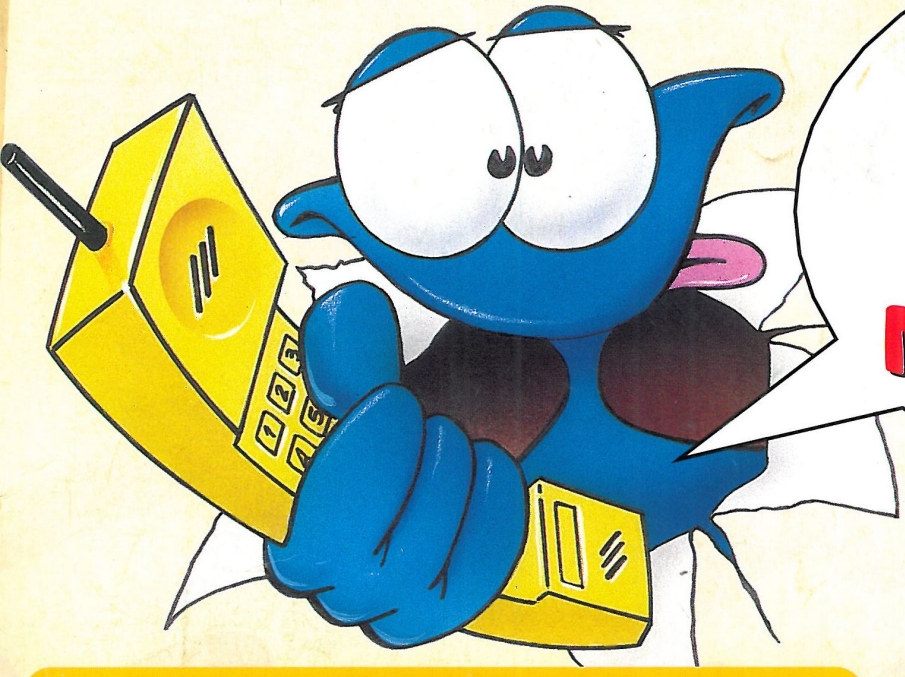
Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 32

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.



TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO, SANS AUCUN INDICATIF, et vous connaîtrez les trucs et astuces de MEGA FORCE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

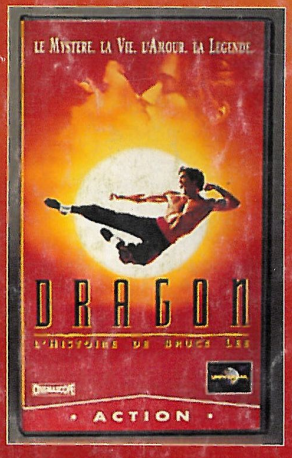
Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

DRAGON

LA VIE DE BRUCE LEE

Virgin

Dragon retrace 12 années mouvementées de la vie de Bruce Lee, le maître incontesté des arts martiaux. Dans Dragon, vous incarnez Bruce Lee en personne. Vous devez collecter une multitude d'objects, vous disposez de 35 coups dévastateurs dont de nombreux coups secrets à découvrir, pour affronter 12 adversaires redoutables. Parmi eux, on retrouve bien sûr les célèbres Sun Brothers, Fan Fighter et le Phantom qui hanta la vie de Bruce lee jusqu'à sa mort. Trois adversaires peuvent s'affronter. Vous jouez seul contre 2 ou à 2 contre 1 grâce au Multi Tap, avec 3 styles de combats différents: Mantis, Fighter et Nunchaku.



EGALEMENT DISPONIBLE EN K7 VIDEO

jouez et gagnez
36.15
UNIVERSAL VIDEO

UNIVERSAL

SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

DISPONIBLES EGALEMENT SUR GAME GEAR ET MASTERSYSTEM

Dragon The Bruce Lee Story™ & ©1994 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game code ©1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Nintendo®, Super Nintendo Entertainmentsystem™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are Trademarks of Nintendo.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT 233 RUE DE LA CROIX NIVERT 75015 PARIS